

Panique à Clairval

Un scénario complet pour Chroniques oubliées utilisant les personnages fournis dans la boîte de base (Niveau 3 ou 4 requis).

Le scénario se décompose en cinq Chapitres à faire jouer successivement.

Un grand merci à Black Book Editions pour les Chroniques Oubliées mais aussi aux forumistes acharnés qui ont contribué (involontairement) à cette petite campagne. Citons notamment Kouplatête (principe des Récupérations, valeur des Loups), Kegron (quelques nouvelles voies) et tous les autres.

Synopsis :

En éliminant le sorcier qui menaçait Clairval lors de leur campagne précédente, les PJ ont sauvé le village et les enfants. Mais si son corps a été détruit, l'âme du nécromant n'a pas disparu. En effet, le nécromant dispose d'un artefact, matérialisé sous la forme d'un Cœur de Pierre, qui lui permet, s'il vient à être mortellement blessé, de revenir à la vie en quelques jours (le temps que l'artefact recompose son corps). Lorsque le sorcier est passé de vie à trépas, son âme s'est instantanément échappée du corps du nécromant et a réintégré le Cœur de Pierre où le maléfice visant à reconstituer le sorcier a commencé son oeuvre.

Un mois s'est écoulé depuis la précédente aventure des personnages. Le sorcier est désormais pleinement reconstitué et souhaite se venger de Clairval, de ses habitants et des personnages. Usant de ses pouvoirs ténébreux, il réveille une escouade de morts-vivants du cimetière du village afin que ces créatures attaquent le village. L'objectif n'est pas de détruire la bourgade mais d'attirer les personnages dans un piège. En effet, ces derniers auront certainement à cœur de combattre les squelettes et zombies qui s'en prennent aux pauvres villageois et vont s'interroger sur les raisons de leur retour. Leur enquête les conduira certainement au cimetière, dans un premier temps, avant de les amener à suivre la piste des squelettes dans la forêt et à trouver la vieille tour, repaire du nécromant. En outre, cette tour abrite également dans

ses sous-sols un piège complexe conçu par le nécromant pour protéger son cœur de pierre.

Une fois dans le repaire, les PJ vont être attaqués par des gargouilles et vont découvrir que le nécromant est revenu à la vie. Prisonniers de la tour, les PJ vont devoir laisser le nécromant partir en direction du village sur lequel il compte exercer de terribles représailles. Les Personnages n'auront d'autre choix que parcourir la tour de fond en comble et notamment trouver le moyen d'entrer dans les catacombes dont l'accès est fermé par trois serrures extrêmement complexes. Au cours de leur enquête, les personnages découvriront également un ancien carnet qui leur donnera des informations cruciales sur leur ennemi et notamment l'existence du Cœur de Pierre. Une fois les clés trouvées, les personnages pourront explorer des catacombes où le sorcier a disséminé des pièges mortels qui protègent efficacement son cœur de pierre. Les personnages devront éviter les sombres dangers de ce souterrain pour venir à bout de la créature.

La situation

Lors de leur précédente aventure, les personnages ont sauvé les enfants de Clairval des griffes d'un terrifiant nécromant. Après avoir été accueillis en héros par les villageois, le vieux Baron, meurtri, leur a proposé de les héberger à leur convenance.

Les personnages ont profité de cette pause bien méritée pour faire connaissance avec les villageois et découvrir les charmes de Clairval. Certains d'entre eux envisagent même de s'installer temporairement ici. Karoom notamment, estime que ces lieux nécessitent la présence forte d'un temple pour apporter un peu de soutien à la population locale et aux villages voisins. Quant à Maela, elle considère que cette mystérieuse forêt doit receler un certain nombre de plantes et herbes aux facultés étonnantes qu'elle serait curieuse de connaître. C'est donc tout naturellement que le groupe a décidé de s'installer temporairement dans les environs pour apporter son aide aux habitants de Clairval et aux villages environnants.

Chapitre 1 : Les morts qui marchent

Meneur de jeu, lisez ceci à vos joueurs :

C'est par une journée de beau temps que commence cette histoire. L'été offre ses premiers rayons de soleil et l'on peut sentir une légère brise en provenance des sous bois qui entourent le village. Clairval s'éveille lentement et les villageois entament leur journée de labeur. Déjà la forge de Tom Bras-de-Fer résonne des coups de marteau sur l'enclume, tandis que d'autres villageois se rendent au potager pour procéder aux travaux des champs et à la cueillette.

Si Karoom et Krush sont levés depuis l'aube, le premier s'attelle à effectuer ses prières matinales et le second apportant son aide pour abattre quelques arbres, les trois autres compères ont quelques peines à sortir de leur torpeur matinale.

Vous finissez toutefois par vous retrouver tous ensemble à l'auberge du village où le tenancier vous prépare un solide repas constitué de pain, de cidre chaud et de fruits acidulés.

Les créatures d'outre tombe

Alors qu'ils profitent de ce moment de détente, les personnages sont soudain alertés par des cris en provenance de la grand' place.

Jet de Perception facile (SAG contre 10) : Il s'agit de cris stridents et de raclements particulièrement étranges. On peut même discerner un au secours.

Tout à coup, le forgeron ouvre la porte avec fracas et s'écrie avec fougue : « Les squelettes sont revenus ! Aidez nous, par pitié ! ».

Dehors, les personnages peuvent constater que plusieurs villageois courent se barricader chez eux tandis qu'une dizaine de squelettes déambule dans le village. Il va falloir éliminer ces créatures avant qu'elles ne blessent quelqu'un. Les aventuriers reprennent du service !

A l'extérieur, vous pouvez constater qu'une dizaine de squelettes (CO page 26) déambule sur la place du village, cherchant à attraper les villageois qui fuient en courant et se barricadent dans leurs maisons.

Et si les personnages n'interviennent pas ?

Bien que cela semble improbable (les joueurs ont déjà affronté des squelettes dans la précédente campagne), il est toujours fait possible que ces derniers refusent d'engager le combat du fait du nombre de squelettes. Cet événement constituant l'accroche de cette aventure, il faut inciter les joueurs à se lancer à l'attaque, par exemple en leur indiquant que les squelettes sont relativement disséminés et qu'il leur est donc possible de les affronter par petits groupes.

Par ailleurs, il faut insister sur le fait que les personnages sont désormais de farouches adversaires face à ces créatures.

Une fois les squelettes éliminés, vous pouvez lire ce passage à haute voix :

Avec une certaine appréhension, la population se réunit de nouveau sur la place du village. L'effroi peut se lire sur le visage de chacun et notamment sur celui des enfants. Monsieur CARILLON affiche un air contrarié et, mettant les mains sur les hanches, prononce quelques mots : « Mais d'où viennent donc ces créatures ? Leur maître a pourtant succombé à vos coups il y a près d'un mois maintenant. Quel est donc ce maléfice ? Sommes nous donc maudits ? »

Jet de Savoir moyen (INT contre 15) : ces créatures ne peuvent être créées à partir de rien. Il faut donc qu'un corps mort pré existe pour qu'un squelette revienne à la vie. En l'occurrence, les seuls corps enterrés se trouvent au cimetière.

Un jet de Savoir difficile (INT contre 20) permettra de confirmer cette première analyse : les ossements des squelettes tués par les PJ sont recouverts de terre. Ils viennent donc d'être fraîchement déterrés.

Jet de pistage moyen (SAG contre 15) : les traces indiquent clairement que les créatures venaient du cimetière.

Si les personnages émettent ces réflexions à voix haute, le bourgmestre affichera une expression de terreur :

« Les Dieux soient loués : le jeune Matéo ! Si ces créatures viennent du cimetière, sans doute le fossoyeur a-t-il été violenté. Il faut lui porter secours ».

Retour au cimetière

Accompagnés de quelques villageois apeurés, les personnages se rendent au cimetière. Leurs accompagnateurs n'osent cependant pas passer la grille du cimetière et les PJ doivent donc entrer seuls dans l'enceinte.

D'un pas sûr, ils se dirigent vers la maison du fossoyeur qui se trouve au centre de la nécropole. Ça et là, ils peuvent apercevoir les nombreuses fosses d'où se sont extraits les corps mortifiés des squelettes.

Jet de Savoir moyen (INT contre 10) : il semble évident que les squelettes se sont relevés en nombre. Or seulement une dizaine étaient présents au village. Dès lors, où sont passés les autres ?

Jet de pistage moyen (SAG contre 15) : les traces de pas mènent en direction de la forêt et semblent suivre un petit sentier envahi par les ronces et les fougères.

Le cabanon est silencieux. La porte est ouverte et la brise fait grincer la porte par intermittence. Si les PJ décident d'appeler le fossoyeur, ce dernier ne répond pas aux appels.

S'ils décident d'entrer dans la cabane, les personnages sont surpris par un spectacle morbide :

Le jeune Matéo gît au sol, le corps étendu dans une flaque de sang. Trois créatures décharnées et couvertes de terre, sont en train de le dévorer. Autour d'eux, le mobilier a été renversé et de nombreux objets brisés se trouvent sur le sol.

Les personnages sont l'avantage sur ces créatures relativement lentes.

Il s'agit de Zombis (CO page 32) qui ne prennent pas immédiatement conscience des personnages. Les joueurs peuvent donc tout à fait décider de quitter la demeure immédiatement et discrètement : un jet de discrétion moyen (DEX contre 15) est alors nécessaire pour toutes les personnes qui sont entrées. En cas d'échec, les créatures se retournent et attaquent immédiatement les personnages. On entre alors dans un tour de combat normal.

De même, s'ils restent plus d'un tour dans la cabane, les créatures finissent par remarquer leur présence et attaquent.

Si les joueurs décident en revanche d'attaquer les créatures dès le départ, ils bénéficient alors automatiquement de l'initiative sur ces créatures. Par ailleurs, les créatures, surprises, voient leur DEF diminuée de 5 points au cours de cette attaque. La DEF revient à son total initial dès que les créatures portent leur première attaque.

Une fois les créatures éliminées, les personnages peuvent s'approcher du corps du jeune homme :

Le jeune fossoyeur est effectivement mort, la chair déchiquetée par les griffes et dents acérées des créatures des ténèbres. Les traits figés sur une expression de peur intense traduisent la soudaineté de l'attaque qu'il a subie. Le malheureux n'avait aucune chance contre ces morts qui marchent.

Les personnages qui fouilleront le cabanon ne trouveront que peu d'objets encore utilisables : tout a été brisé lors de l'affrontement.

Néanmoins, si un personnage effectue quelques recherches poussées (jet de SAG contre 15), il pourra déceler une cache dissimulée sous une latte branlante (la difficulté du test est portée à 10 seulement si le joueur précise qu'il fouille le sol). A l'intérieur, il découvre une petite bourse contenant 1d6 pièces d'or ainsi que trois objets : une cape verte et brune, une fiole en étain contenant un liquide jaunâtre, et une dague sur le pommeau de laquelle sont gravés des symboles étranges.

Les objets découverts

La cape :

Il s'agit d'une cape d'elfe, fabriquée avec des fils d'araignée des forêts. La cape est légère et soyeuse. Elle n'est pas magique mais confère cependant un bonus de +2 au personnage qui la porte dès lors qu'il tente d'effectuer un jet de discrétion en forêt.

Maëla pourra immédiatement reconnaître la nature de cette cape et les avantages qu'elle procure.

La fiole :

Cette fiole contient un baume de lame acérée. Ce baume doit être appliqué sur une arme disposant d'une lame. Cette dernière provoque alors des dommages plus importants pendant les 1d6 tours qui suivent son application. Les dégâts de l'arme sont majorés de +1d4.

La fiole contient 3 doses de baume.

Krush ou Karoom pourront aisément reconnaître la nature de ce baume.

La dague :

Les gravures figurant sur le pommeau de la dague sont des symboles magiques. Quiconque utilise cette dague bénéficie d'un bonus de +2 en Attaque au contact et cause des dommages aggravés (+2 aux dégâts). Les effets de cette magie sont permanents.

Maëla pourra déceler que l'arme est magique mais seul un personnage qui essaie l'arme pourra déterminer quels sont ses pouvoirs.

Chapitre 2 : La piste des morts

Durant plusieurs heures, les personnages vont suivre la piste des squelettes, qui mène profondément dans la forêt. Les traces sont grossières et faciles à suivre, les squelettes étant particulièrement négligents et peu intelligents.

Suivant les traces laissées par les squelettes, vous progressez lentement, traversant la végétation dense et oppressante qui a recouvert le sentier sur lequel vous marchez. Les bruits ambiants vous mettent mal à l'aise et vous font craindre une embuscade de la part des créatures d'outre tombe.

Pourtant, armés de votre courage inébranlable, vous continuez votre route, prêts à en découdre avec ces horribles choses.

Le meneur de jeu peut sélectionner l'un ou plusieurs des événements ci-dessous pour égayer cette promenade forestière :

Les champignons

Le sentier est bordé par une large bande de champignons de couleur brunâtre et couverts de lamelles vertes. Les personnages, s'ils le souhaitent, peuvent récolter plusieurs de ces champignons.

Jet de Savoir Difficile (INT contre 20) : ces champignons sont appelés Mucinus Demonicus. Le contact avec ces champignons provoque des hallucinations légères durant quelques heures : le personnage se sentira suivi ou épié, ou encore entendra des bruits qui n'existent que dans son esprit. Il lui sera difficile de démêler le vrai du faux pendant cette période. Cuit, le champignon devient comestible et même savoureux, mais il rend la vue trouble, ce qui a pour effet de rendre particulièrement maladroît (-2 aux jets de Dextérité et d'Attaque pendant 1d6 heures).

L'ours enragé

Jet de Perception Moyen (SAG contre 15) : Les personnages peuvent entendre un grognement provenant d'un endroit situé à proximité du sentier.

Jet de Savoir Facile (INT contre 10) : Il est possible d'identifier ces grognements comme étant ceux d'un ours.

Un ours (CO page 34) émerge subitement des sous-bois et vous coupe la route. Tout aussi surpris que vous, il se dresse sur ses pattes arrière et hurle de toutes ses forces pour effrayer les intrus.

Un personnage attentif pourra remarquer que l'ours ne semble pas affamé mais seulement excédé par les déplacements incessants sur le chemin. Felindra pourrait donc aisément calmer l'animal et contourner le risque de combattre.

La rivière

Le chemin traverse une large rivière, la Guenaude. Ses flots sont particulièrement rapides et aucun pont n'est visible à l'horizon.

Que faire ?

Les personnages ont deux options : soit ils décident de traverser malgré tout, soit ils cherchent un autre passage en amont ou en aval.

Dans le premier cas, la traversée ne sera pas facile : la rivière n'étant pas très profonde (au milieu de la rivière, l'eau atteint le nez de Karoom), les personnages peuvent envisager de la traverser à pieds, mais la force du torrent est suffisante pour emporter un homme. Il faudra donc lutter contre une *FOR de 20* pour espérer traverser sans encombres.

Ils peuvent également choisir de traverser à la nage (*jet de DEX contre 15*, voire *contre 20* si le personnage est très encombré).

En cas d'échec lors de la traversée, quel que soit le moyen choisi, le personnage est emporté par le courant : il doit, à chaque tour, réussir un *jet de Dextérité contre 20* pour garder la tête hors de l'eau (en cas de réussite, il doit faire à nouveau un *jet de Dextérité contre 20* pour reprendre sa nage). A défaut, il perd temporairement 1 dans toutes ses caractéristiques. Si la Force, la Constitution ou la Dextérité atteignent 0, il s'évanouit et sombre dans les flots. Seuls ses compagnons peuvent espérer le sortir de l'eau dans ces conditions.

Le personnage récupère l'intégralité de ses facultés dès lors qu'il s'accorde un repos suffisant (une demi heure) pour reprendre son souffle et ses esprits.

Dans le second cas, il leur faudra marcher pendant une bonne heure avant de trouver un gué franchissable (en amont) ou un pont branlant (en aval) qui permet de passer sans encombres. Le trajet leur fait perdre cependant un temps précieux qui implique de faire jouer un événement supplémentaire.

Les guetteurs

Vous approchez d'une vaste clairière illuminée par des rayons solaires qui traversent les frondaisons malgré l'heure tardive. Le vent souffle légèrement dans les branches, faisant bruisser le feuillage et révélant les odeurs boisées de la forêt.

Jet de perception Moyen (SAG contre 15) : les personnages peuvent rapidement se rendre compte qu'il y a des personnes aux abords de la clairière. Il s'agit sans nul doute de squelettes qui tendent une embuscade aux éventuels curieux. Le repaire doit être proche !

Si ce jet est réussi, les personnages peuvent tenter de les prendre par surprise : ils auront alors l'initiative et la DEF des squelettes sera diminuée de 5 points pendant le premier

assaut. A défaut, les créatures vont pouvoir tendre leur embuscade.

A peine entrés dans la clairière, les personnages sont assaillis par des squelettes (2 par personnage ; CO page 26) chargés de protéger les arrières de leurs congénères.

La fosse boueuse

Vous pénétrez dans une zone extrêmement boueuse. Vos pieds s'enfoncent jusqu'à la cheville dans le sol instable, ce qui rend la marche très difficile dans cette partie de la forêt. Vos pas sont ralentis et les nombreux insectes vivant dans cette partie des bois n'arrangent rien à la situation.

Les personnages vont certainement être inquiet de cette boue et pourront peut être penser qu'elle abrite une créature étrange. Ce n'est pas le cas. En revanche, il s'y cache un trou profond, sorte de sable mouvant dans lequel risque de marcher le premier d'entre eux.

Jet de perception difficile (SAG contre 20) : Le personnage repère des zones plus sombres au niveau de la boue stagnante. En lançant un morceau de bois mort à cet endroit, il constate rapidement que ce dernier est lentement aspiré vers les profondeurs de la masse boueuse.

Un personnage qui marche dans l'un de ces trous se sent irrémédiablement aspiré vers le bas. Il faut 5 tours pour qu'un nain ou un gnome soit intégralement recouvert, 8 pour un humain et 10 pour un orc. Pour se sortir de ce mauvais pas, il faut réussir un jet de FOR contre 20 (contre 25 à partir du 4^{ème} round) qui peut être répété à chaque round pour remonter d'un cran. Les compagnons peuvent apporter leur aide en lançant une corde à l'infortuné ou en le tirant avec une branche. On ajoute alors leur Mod. de FOR (diminué de 2 points pour chacun s'ils tirent en étant dans la boue) à celui du personnage enseveli.

Une fois les tâches sombres repérées, on peut traverser l'étendue boueuse sans encombre à condition de réussir un jet de perception moyen (SAG contre 15).

Les personnages pourraient être tentés de faire le tour de l'étendue boueuse mais cette mare couvre une très large surface ; ils perdront donc du temps dans cette opération d'esquive mais elle peut s'avérer payante puisqu'ils échappent ainsi au risque d'être ensevelis.

La nuit tombante

La nuit finit par s'installer doucement, rendant la traque plus difficile. Vous estimez qu'il va être nécessaire de bivouaquer pour la nuit.

Si les personnages ont pris du matériel, peut-être pourront-ils installer un campement. A défaut, il faudra

s'installer à la dure. Les personnages sont éreintés par cette marche forcée dans les bois et la plupart s'endort rapidement dans le sommeil.

Si certains souhaitent rester éveillés, ils devront réussir un *Jet de CON contre 15* (tour de garde par exemple) : en cas d'échec, le sommeil est trop fort et emporte avec lui le personnage.

Si aucun feu n'a été fait, une meute de loups va s'approcher doucement des personnages pendant la nuit. La meute compte 6 loups affamés.

Jet de perception facile (SAG contre 10) pour les personnages faisant des tours de garde, difficile (contre 20) pour les autres : Vous êtes réveillé en sursaut par des craquements suspects dans les branchages environnants. Nul doute, des créatures approchent de votre campement.

LOUP

Nombre : 6

Descriptif :

Des formes sombres et massives se dissimulent dans l'ombre, portant sur vous leurs grands yeux jaunes. Dévoilant leurs crocs acérés, les bêtes au pelage noir s'avance en émettant un grognement rauque...

Attaque : +2 Dégâts : 1d6+1 (morsure)

Initiative : 14

Défense : 15 (armure naturelle)

Points de vie : 14

Spécial :

- **Pistage** : bonus de +4 aux jets de pistage d'une proie.

Déroulement du combat :

Les loups encerclent leurs proies et attendent un moment propice pour attaquer. L'ensemble de la meute attaque simultanément. Le groupe se disperse dès que la moitié des loups a perdu plus de 10 points de vie.

Notes :

Si les personnages le souhaitent, ils peuvent prendre le temps de dépecer les loups pour récupérer leurs fourrures. L'opération est longue (1/2 heure par loup). Les peaux récupérées peuvent être revendue au prix de 5 pièces d'argent à Garrick Doigts d'Argent. Une fois tannées et travaillées, elles deviendront de chaudes pelisses pour l'hiver (protection +1).

Le bout du chemin

Arrivés au bout du chemin, vous apercevez une vieille tour en plein cœur d'une clairière envahie par la végétation. L'endroit n'est pas entretenu et nul ne doit vivre ici depuis des siècles. Tout cela semble complètement abandonné.

La tour elle-même ne comporte aucune fenêtre et une seule et unique porte. Des gargouilles ont été sculptées sur ses parois, à intervalles irréguliers, et semblent surveiller les alentours de leurs yeux froids.

Tout autour de la tour, des statues de pierre grotesques usées par le temps, fixent l'édifice de leur regard d'obsidienne.

A proximité se trouve un petit caveau dont la porte semble ouverte. Elle émet de petits grincements à chaque fois que la brise la repousse vers l'extérieur.

Jet de perception Moyen (SAG contre 15) : les personnages attentifs peuvent remarquer que les squelettes et zombies se sont regroupés dans ce caveau et semblent attendre

docilement. Si les personnages s'approchent trop près, ils s'animent et attaquent immédiatement. Ils sont au nombre de 12 (6 squelettes, 6 zombies ; CO pages 26 et 32).

Expérience :

Au terme de ce chapitre, **les personnages progressent d'un niveau**. Des règles vous sont proposées en fin de livret pour permettre à vos personnages habituels de progresser au-delà du niveau 4 et d'obtenir des voies supplémentaires, elles mêmes regroupées en fin de volume.

Chapitre 3 : La tour du supplice

Après quelques hésitations, les personnages devraient se décider à franchir la porte de chêne qui barre l'entrée de la tour. Dès que l'ensemble des personnages est entré, ces derniers peuvent entendre un claquement retentissant : la porte s'est refermée et les plonge dans les ténèbres. Une herse tombe immédiatement après devant la porte, empêchant tout accès à cette dernière.

Et si les personnages prennent des précautions pour éviter de se retrouver piégés ?

Ils peuvent par exemple trouver l'absence de fenêtres suspecte et tenir la porte ou la bloquer pour l'empêcher de se refermer.

Meneur de jeu, n'ayez aucune crainte. Il n'est pas impératif que ces portes soient fermées. Il s'agit d'un simple artifice pour les empêcher de courir derrière le sorcier lorsque ce dernier s'enfuira et pour leur donner l'occasion de trouver le carnet explicatif et les clés en vue d'accéder au sous-sol. Si les portes ne sont pas bloquées, il faudra faire en sorte de les empêcher de sortir : foule de zombis et de squelettes qui les attendent à la sortie de la tour, paroi invisible qui les empêche de sortir une fois le seuil franchi,... le choix vous appartient.

Le rez-de-chaussée

Vous entrez dans une vaste pièce circulaire, envahie par la poussière et les toiles d'araignées. Dans la pénombre, vous pouvez entr'apercevoir un escalier menant à l'étage et s'enfonçant dans le plafond, lequel s'élève à près de 4m au dessus de leurs têtes. Le reste de la pièce abrite du mobilier, difficilement discernable dans l'obscurité ambiante. Des torchères sont alignées sur les murs mais sont actuellement éteintes.

La peur est palpable dans ce lieu et des cris stridents se font entendre par intermittence. Bien que vous tendiez l'oreille, vous ne parvenez pas à en déterminer l'origine.

Si les personnages le souhaitent, ils peuvent allumer les torches murales ou utiliser un autre moyen pour produire un éclairage :

La lumière diffuse révèle le contenu de la pièce, une sorte de grand hall, accueillant plusieurs vaisseliers de chêne ainsi que des armures antiques.

De part et d'autre de l'escalier, deux grandes statues représentant une Licorne et un Lion Cornu se dressent fièrement devant les visiteurs. Hormis la couche de poussière, l'ensemble du mobilier semble en bon état.

Si les personnages regardent attentivement ces statues, ils peuvent faire un *jet d'INT contre 15* : la corne de la licorne semble pouvoir être dissociée de la statue. Il faut tirer un peu fort (*jet de FOR contre 15*) et la corne se détache effectivement de la statue. La partie la plus large

de la corne se termine par une proéminence de forme triangulaire, qui se trouvait à l'intérieur du crâne de la licorne et ne pouvait donc être décelée qu'une fois la corne séparée de la statue.

Il s'agit d'une des clés permettant d'ouvrir la trappe qui se trouve dans cette pièce (voir ci-dessous).

Les personnages peuvent également découvrir, derrière l'escalier, une trappe de pierre menant vers les sous sols. Trois petites cavités de forme triangulaire ont été façonnées, côte à côte, dans la surface de la trappe. Il est impossible de l'ouvrir même en faisant usage de la force ou d'un levier.

Jet d'INT contre 10 : il doit s'agir d'un dispositif permettant d'ouvrir la trappe, actuellement fermée. Cette trappe ne peut en effet être ouverte qu'au moyen de trois clés que les personnages pourront trouver dans la tour, cachées par le Sorcier pour éviter que des individus mal intentionnés ne détruisent son Cœur de Pierre.

Le premier étage

L'escalier vous permet d'atteindre une nouvelle pièce circulaire, pourvue également de torches éteintes. L'escalier poursuit sa course vers les étages supérieurs.

Une grande table trône au centre la pièce, entourée d'une dizaine de chaises capitonnées. Un grand four composé de moellons se dresse à l'opposé de l'escalier. A proximité, on peut relever la présence d'une huche à bois (à moitié pleine), d'un petit meuble (contenant des pots d'épices, du sel, du poivre et des ustensiles de cuisine) et d'une petite table de cuisine.

Les murs sont couverts de tentures aux couleurs fades, usées par les ans et dévorées par les insectes.

Dans un placard situé à hauteur d'homme, on peut également trouver de la viande salée, du miel et quelques bocaux de haricots.

Les personnages ne trouveront rien d'utile dans cette pièce mais pourront éventuellement se restaurer.

Et si les personnages décident de passer par la cheminée du four pour sortir ?

Malheureusement, cela ne sera pas possible pour la simple et bonne raison qu'il n'y a pas de cheminée. Il semble que des trous de petite taille ont été percés derrière le four qui permettent à la fumée de s'évacuer. Ces orifices ne sont pas plus gros qu'une souris.

La chambre et la bibliothèque

Le deuxième étage se dessine sous la forme d'un couloir menant à deux portes de bois. Les parois de bois du couloir semblent peu solides et ont certainement été

rajoutées après la construction de la tour pour obtenir des pièces séparées.

Les portes donnent sur deux pièces en demi cercle. A gauche se trouve une chambre, à droite une bibliothèque.

En ouvrant la porte de gauche, vous découvrez une chambre qui avait du être coquette. Un grand lit à baldaquin occupe la majeure partie de la chambre, mais il est également possible de remarquer une armoire massive, un tabouret et un coffret posé à même le sol.

L'armoire contient des vêtements trouvés par les mites et des chaussettes usées, passés de mode depuis des décennies.

Le coffret est fermé à clé.

Jet de Crochetage Difficile (DEX contre 20) : le coffret contient une petite besace de cuir contenant 5 petits rubis (valeur : 25 pièces d'or chacun), une large bougie noire, un parchemin de vélin cacheté à la cire et d'un livre.

Les objets du coffret

La bougie noire :

Il s'agit d'une bougie rituelle. Celle-ci dissimule cependant, au milieu de la cire, une clé dont l'embout triangulaire permet d'ouvrir l'un des pans de la trappe se trouvant au rez-de-chaussée.

Le parchemin de vélin :

Le parchemin contient une formule qui est libérée dès qu'on lit la formule qui y est inscrite. Seul un mage ou un personnage réussissant un jet d'INT contre 25 peut lire cette langue obscure.

Le sort contenu dans le parchemin est un sort d'Annulation de la Magie. Il a pour effet d'annuler immédiatement tout effet magique en cours d'exécution.

Un sort qui vient d'être lancé ou qui va être lancé au cours de ce tour et qui est un sort instantané (boule de feu par exemple) ne peut être annulé de cette manière. Seuls les sorts produisant des effets durables sur plusieurs tours sont concernés.

Cette annulation suspend également les bonus ou malus accordés par des objets magiques pendant 1d6 tours.

Le livre :

Ce livre est écrit de la main du Nécromant lui-même. Il s'agit d'un journal qui raconte notamment comment le nécromant a autrefois fait appel à un rituel particulièrement puissant pour devenir absolument invulnérable. Il précise en effet que le rituel permet à son bénéficiaire de revivre éternellement, même s'il vient à être tué. Au cours de ce rituel, le nécromant doit extraire son propre cœur, lequel se fossilise instantanément. Tant que ce Cœur n'est pas détruit, le nécromant est alors en mesure de renaître à proximité de ce dernier à chaque fois qu'il est tué. La destruction du cœur rendrait donc le nécromant vulnérable une fois pour toute...

La porte de droite s'ouvre sur une bibliothèque. Deux étagères couvertes de livres poussiéreux sont

accollées contre les murs tandis que le centre de la pièce est occupé par une table ronde et des chaises. Un lutrin s'élève juste devant la table. Un épais manuscrit repose sur ce dernier.

Les livres contenus dans les étagères traitent principalement de magie mais aussi d'histoire et de récits de voyage. Peu de ces livres sont d'une importance capitale et seuls certains volumes sont encore exploitables.

Les livres

Principe :

Les livres apportent un bonus aux connaissances des personnages. A chaque fois qu'un joueur effectue un jet de Savoir (INT) et qu'il dispose d'un livre traitant du sujet en cause, il peut bénéficier d'un bonus prédéterminé. Un livre peut apporter plusieurs bonus mais en général, il ne traite que d'une seule thématique.

La bibliothèque du Nécromant :

Les livres que l'on peut trouver dans la bibliothèque du Nécromant peuvent apporter les bonus suivants :

- Livres sur la magie : +3 sur les jets de Savoir relatifs à la connaissance de la magie, des sorts, des créatures magiques ou des rituels. On n'y trouve aucune formule.
- Livres d'histoire : +2 sur les jets de connaissance des événements passés, des hauts faits, de la généalogie des souverains ou encore des légendes.
- Récits : +1 aux jets relatifs à la culture générale.

Et si les joueurs veulent savoir quels sont les livres contenus dans la bibliothèque ?

Pas de panique, voici quelques titres que vous pouvez présenter pour combler vos joueurs :

- « récit de Lukas le Peureux » : Récit de voyage de Lukas, jeune marin parti en mer malgré lui et qui devint capitaine.
- « Fin de vie du Mage Asprungus » : Au cours de ses dernières années, ce mage entama une réflexion personnelle sur la mort et la réincarnation.
- « Axallum » : Divagations d'un néo philosophe développant la thèse de l'existence d'un Moi profond chez l'homme. D'après ces écrits, l'homme n'aurait qu'à suivre un seul et unique chemin, dénué de tout obstacle, pour vivre en paix. Celui-ci est déterminé par le Moi Profond. Mais il est confronté sans cesse au Moi Civilis qui tente d'empêcher ce Moi de se réaliser...
- « Traité de Magie Lunaire » : le mage Falarus expose dans ce traité plusieurs considérations sur les liens existant entre la magie et les différentes phases de la Lune.

- « Des âmes éthérées » : Recueil d'informations plus ou moins véridiques sur les créatures éthérées, notamment les fantômes et spectres. La lecture de ce recueil peut apporter quelques informations intéressantes mais très aléatoires. Si le personnage tente l'une des méthodes indiquée dans le livre, il y a 1 chance sur 3 qu'elle fonctionne, et 2 chances sur 3 qu'elle ne serve à rien.
- « Immortalité du corps » : ce traité évoque la possibilité pour un individu de devenir immortel en sacrifiant une partie de son corps aux forces ténébreuses. Il s'agit de la méthode utilisée par Sigméus. Le traité indique comment procéder et précise que cette immortalité se traduit toutefois par la perte de son cœur, lequel se fige sous une conque de pierre et dont la destruction demeure le seul moyen pour l'immortel de mourir définitivement. Ce cœur doit donc être protégé à tout prix. Il précise également que l'immortel ne peut s'éloigner de plus de 10kilomètres de son cœur...

Le manuscrit reposant sur le lutrin est fermé par une petite serrure.

Jet de Crochetage Difficile (DEX contre 20) pour le déverrouiller : le manuscrit s'ouvre subitement et provoque une violente tornade qui envahit la pièce, projetant les livres en tous sens et soulevant les personnages. Chaque personnage présent dans la pièce subit une attaque par tour, tant qu'il reste dans cet endroit. Cette attaque est de +7 et cause 1d4 points de dommages (à cause des livres qui percutent violemment les personnages). De plus le personnage touché doit réussir un jet de DEX contre 10 pour ne pas tomber au sol. S'il chute, sa Défense est diminuée de 5 points jusqu'à ce qu'il soit relevé. La tornade cesse dès qu'il n'y a plus personne et le livre se referme comme par magie.

Dans le livre se trouve une cavité qui contient une grosse clé en fer dont l'embout prend la forme d'un triangle. Celui qui ouvre le livre pourra l'apercevoir furtivement avant que la tornade ne se déchaîne. Cette clé sert à ouvrir la trappe qui se trouve au rez-de-chaussée. Pour l'attraper, il faudra néanmoins passer au moins 3 tours dans la salle (1 pour y aller, 1 pour détacher la clé, 1 pour revenir dans le couloir).

Jet de perception Difficile (SAG contre 20) : un personnage attentif pendant cette tornade pourra constater qu'il y a des gravures derrière les étagères : il s'agit de dessins qui racontent comment le nécromant a autrefois combattu un adversaire valeureux, un magicien semble t'il, qui a, dans un premier temps, réussi à le défaire. Mais le nécromant revint à la vie grâce à son Cœur de Pierre et captura le mage qu'il enferma dans sa tour. Le mage comprit que le nécromant ne pouvait mourir qu'en détruisant son Cœur de Pierre et grava ces dessins sur la pierre, cachés au yeux du mage par les livres sur les bibliothèques, afin que ceux qui seraient amenés à suivre son chemin puissent détruire définitivement le monstre.

Il s'agit d'un autre moyen pour les personnages de découvrir le rituel de Cœur de Pierre et de comprendre la nécessité de trouver puis détruire le Cœur de Sigméus avant de l'affronter une dernière fois.

La salle de magie

Avant même d'atteindre le troisième étage, les personnages peuvent entendre des murmures en provenance de la pièce qui se trouve au dessus d'eux. Cela ressemble fortement à des psalmodies dans un langage inconnu.

L'escalier mène à un palier, devant lequel se dresse une grande porte travaillée. De part et d'autre, deux statues de deux mètres chacune, représentant des guerriers en armure tenant une large épée, semblent assurer la garde. La porte est fermée mais ne semble pas verrouillée.

Dès lors que les personnages entrent dans la pièce, ils peuvent en découvrir le contenu :

La pièce dans laquelle vous venez d'entrer ressemble à un laboratoire de magie, encombré de plusieurs établis couverts de philtres et de liquides fumants. Trois braseros sont disposés entre chaque établi et diffusent des images ondulantes sur les murs. Au centre de la pièce, un grand pentacle est dessiné sur le sol. Le nécromant est dressé à l'intérieur de ce pentacle, lisant le contenu du grimoire qu'il tient entre les mains.

Sitôt après votre entrée, Sigméus vous regarde d'un œil torve et s'écrie : « Vous ici ! Ne cesserez vous donc jamais de tenter de ruiner mes plans ? »

Si les personnages tentent de l'agresser immédiatement, ils pourront constater très vite qu'une barrière invisible semble dressée autour du sombre mage, émanant du pentacle lui-même. Rien ne peut la traverser, pas même la magie.

Immédiatement, les deux statues de pierre se trouvant à l'entrée s'animent, entrent dans la pièce et affrontent les personnages :

SOLDAT DE PIERRE

Nombre : 2

Descriptif :

Les deux statues, grandes comme un orc, quittent leur socle et lève leur épée de marbre pour frapper les personnages. Une lueur rougeâtre illumine leurs yeux, leur conférant un semblant de vie.

Attaque : +10 Dégâts : 1d6+2 (épée de pierre)

Initiative : 12

Défense : 19 (armure naturelle)

Points de vie : 30

Spécial :

- **Immunité à la magie** : Les soldats de pierre sont immunisés aux sorts lancés contre eux par les mages ou les prêtres. En revanche, les armes magiques ou les personnages bénéficiant de l'effet d'un sort ne sont pas concernés par cette immunité.

Tandis que vous affrontez les hommes de pierre, Sigméus poursuit son incantation et, rapidement, un portail lumineux se dessine dans le pentacle. Sigméus affiche alors un sourire carnassier :

« Clairval sera bientôt en mon pouvoir, et maintenant que vous êtes prisonniers de ma tour enchantée, rien ni personne ne pourra plus m'empêcher de sacrifier les habitants de cet endroit pour arriver à mes fins. Très bientôt, je serai définitivement immortel, et plus rien ne pourra m'arrêter ».

Il émet un rire tonitruant avant de s'élaner à travers le portail. Il disparaît instantanément et le portail s'évanouit derrière lui. Dans le même temps, la protection qui entourait le pentacle s'évanouit, laissant les personnages devant une pièce silencieuse.

Les personnages peuvent fouiller le contenu de la pièce s'ils le souhaitent. Tout y est consciencieusement rangé. Sur les établis, ils pourront trouver de nombreux

ingrédients dans des bocaux : yeux de crapauds, insectes séchés, poudre d'argent, pattes de grenouilles, queues de rat, ailes de chauve souris, os pilé, eau de lune, éclats de cristal... Tous ces ingrédients peuvent être utilisé par un alchimiste pour élaborer des potions.

Jet de Savoir Moyen (INT contre 15) : Le personnage met la main sur des fioles contenant différents liquides qui semblent être des philtres. On y trouve notamment : une potion de Force (+1d4 en Force pendant 2d6 tours), une potion de célérité (le personnage peut faire une action supplémentaire par tour pendant 1d6 tours), Un antipoison universel (cet antidote permet de neutraliser tout poison quel qu'il soit s'il est bu avant la phase finale), un philtre de Rasham (la peau du personnage prend une nouvelle teinte pendant 2d6 heures, ce qui est absolument inutile mais drôle, un elixir de vol (similaire à la capacité Vol de la Voie de la Magie Universelle) et deux philtres de restauration (+1d10 points de vie).

Chacune de ces fioles contient 2 doses.

Les personnages devraient rapidement comprendre que le Nécromant est retourné au village et que, cette fois, il compte bien réussir son œuvre. Il leur faut se dépêcher de trouver un moyen de défaire ce monstre. Leur progression a du leur permettre de découvrir l'existence de la trappe et ils ont du découvrir de précieuses informations sur le Cœur de Pierre. L'ensemble de ces données devrait les inciter à trouver les trois clés (la corne de la licorne du rez-de-chaussée, la bougie dans le coffret de la chambre et la clé dans le grimoire de la bibliothèque) permettant d'ouvrir la trappe, laquelle devrait vraisemblablement abriter le fameux organe vital pétrifié.

Une fois ces trois clés réunies et insérées dans les cavités appropriées, la trappe s'ouvre en laissant s'échapper une couche de poussière impressionnante et une odeur insupportable de renfermé...

Expérience :

Au terme de ce chapitre, **les personnages progressent d'un niveau.**

Chapitre 4 : Le cœur de pierre

Face à la trappe, les personnages découvrent un escalier de pierre qui s'enfonce longuement dans les ténèbres. Le sous-sol est entièrement dans l'ombre et aucune torche n'éclaire cet endroit. Une odeur forte de rance émane de cet endroit, obligeant certains à se couvrir le nez.

Bientôt, l'équipée se met en route et avance prudemment dans le dédale qui abrite sans doute le Cœur de Pierre. Nul doute que le Nécromant a du fortement protéger l'endroit. Il faudra donc être très prudent...

Note pour le Meneur de Jeu :

Cet épisode se présente sous la forme d'un descriptif de salles et de pièges que Sigméus a volontairement placé là à l'intention des visiteurs. Ces descriptifs doivent être utilisés en conjonction avec le plan fourni en annexe et qui permettra au Meneur de Jeu de situer les personnages en fonction de leurs choix d'orientation.

Cet ensemble peut s'avérer très meurtrier et prendre plus d'une séance, mais peut aussi être rapidement contourné si les personnages découvrent les passages secrets dissimulés par Sigméus (car il lui faut tout de même un moyen d'accès à son Cœur en cas de danger imminent).

Remarques importantes sur les lieux :

Le sol est fait de moellons mal ajustés qui laissent parfois d'écouler de petites rigoles d'eau.

Le plafond est relativement haut (4m dans la plupart des cas). En effet, lors de la descente des marches, les personnages ont pu constater qu'ils descendaient environ 6m sous la surface.

L'humidité qui y règne génère un froid intense qui pourrait certainement amener un individu à mourir de froid s'il devait y séjourner trop longtemps.

Aucune torche n'est fixée aux murs. Il faudra donc que les personnages se débrouillent par eux-mêmes pour produire de la lumière dans cet endroit plongé dans les ténèbres.

Aucune salle n'est équipée de porte. Seules les herses (voir pièce n°1) condamnent parfois les ouvertures.

Au moment où les personnages entrent dans le souterrain, les herses vertes et bleues sont tombées et empêchent d'aller plus loin.

1. Le couloir d'entrée

Après quelques mètres, le couloir se divise en deux parties : l'une se dirigeant vers la droite, l'autre vers la gauche. Devant vous, sur le mur, des mots sont gravés sur une plaque de marbre et 5 leviers dépassent du mur. Tous sont en position levée.

Sur la plaque, on peut lire le message suivant :

« Toi qui souhaite entrer dans ce lieu, laisse derrière toi tout espoir de survie. S'il te reste encore suffisamment de bon sens, retourne sur tes pas ».

Les leviers actionnent les herses qui sont disséminées au dessus de chacune des portes du dédale. Chaque levier a un effet sur certaines herses seulement.

Levier A : ouvre les herses oranges et vertes, ferme les rouges et bleues

Levier B : ouvre les herses bleues et violettes, ferme les rouges et vertes

Levier C : ouvre les herses oranges et rouges, ferme les vertes et violettes

Levier D : ouvre les herses bleues et rouges, ferme les oranges et violettes

Levier E : ouvre les herses violettes et vertes, ferme les bleues et oranges

Les personnages seront donc certainement contraints de revenir à de multiples reprises pour actionner les leviers s'ils veulent pouvoir atteindre certaines salles. Ils devront peut-être trouver des astuces pour se sortir d'un mauvais pas si nécessaire (grilles fermées ne permettant plus d'accéder aux leviers !). Certaines solutions sont tout à fait envisageables : tirer sur un levier avec une flèche ou une pierre (Très difficile), placer un obstacle sous une herse pour l'empêcher de se fermer complètement...

Les personnages pourront également trouver, dans le dédale, d'autres leviers ayant les mêmes fonctions ou des dispositifs qui ont des effets directs sur les herses.

Si les personnages ont la bonne idée de retourner la plaque de marbre (il faut d'abord la décrocher : *jet de Force contre 10*), ils trouveront, gravé au verso, un plan des lieux. Vous pouvez alors confier à l'astucieux joueur le plan fourni en annexe (plan destiné aux joueurs).

2. Le hall de droite

Cette pièce rectangulaire est entièrement nue. Une ouverture se dessine dans le mur de gauche. Le sol est entièrement composé de dalles informes, qui émergent pour certaines du sol. Le plafond est entièrement baigné dans le noir le plus absolu.

Si les personnages tentent de balayer le plafond avec leurs torches (qui se trouve à un peu moins de 6m), ils ne réussiront à percevoir que de minuscules reflets brillants qui ressemblent à... des yeux !

En réalité, il s'agit d'un simple attrape-nigaud. Le plafond a été constellé de petites perles de verre qui reflètent la lumière, faisant croire à la présence de dizaines d'yeux et poussant les curieux à quitter la pièce aussi vite que possible.

3. Le hall de gauche

Cette pièce rectangulaire contient peu de mobilier : une table et deux chaises couvertes de poussière au milieu de la pièce, et un bahut sur le mur de

gauche. Ce dernier contient trois flasques de liquide (du vin très amer).

Une ouverture se dessine dans le mur de droite. Le sol est entièrement composé de dalles sombres et craquelées. Le plafond est entièrement baigné dans le noir.

Le mur « Est » est entièrement recouvert d'une fresque peinte avec des couleurs qui avaient du être chaudes mais qui, désormais, ont perdu leur éclat. La fresque représente un mage qui ressemble étonnamment au nécromant. Il tient à la main un bâton et porte un grimoire dont les pages sont ouvertes. Il semble regarder ce livre et ses lèvres sont ouvertes comme s'il lisait une formule. Autour de lui, le soleil brille énergiquement, diffusant des rayons sur l'ensemble du mur. Sous les pieds du mage, des créatures baignant dans les flammes semblent danser la gigue.

Les flasques contiennent du vin, devenu très amer avec le temps.

Les personnages pourront également être attirés par la fresque :

Jet de perception Moyen (SAG contre 15) : il constate rapidement que le pommeau du bâton tenu par le mage semble peint sur une pierre amovible. Cette dernière peut être pressée, générant des bruits assourdissants de mécanismes. Les herbes vertes et oranges tombent immédiatement et la pénombre commence à disparaître. Les personnages présents peuvent alors constater que le plafond est occupé par une demi sphère métallique qui chauffe ardemment, produisant une vive lumière et augmentant fortement la température : perte de 1d4 points de vie par tour. La vive lumière cesse après 12 tours. Le seul moyen de survivre à ce piège est de découvrir le mécanisme qui permet de le stopper.

Jet d'INT contre 20 OU jet de perception difficile (SAG contre 20) si le piège lumineux n'a pas encore été déclenché : En regardant de près, le personnage attentif pourra remarquer que la peinture représentant le grimoire contient un texte écrit à l'envers. Ce texte révèle les informations suivantes :

« Le Mage imprudent attirera la chaleur du soleil et brûlera en Enfer ».

Si le personnage inspecte les fresques sous les pieds de la peinture du mage, il peut trouver (jet de DEX contre 10) une petite pierre amovible qui interrompt le processus mais ne relève pas les grilles.

A noter : un personnage attentif pourra également remarquer (jet de SAG ou DEX contre 15) que le mur sur lequel la fresque est peinte est amovible. Elle cache donc un passage secret. Cependant ce dernier n'est pas accessible depuis cette pièce. Il s'agit d'un tunnel de secours mis en place par le Nécromant et qui relie directement cette pièce à la salle n°20.

4. L'échiquier :

Cette pièce est entièrement vide de tout ornement ou mobilier. Le sol est composé de dalles noires et blanches disposées en alternance, comme sur un échiquier ou un plateau de jeu de dames.

Une ouverture se dessine au niveau de chacun des quatre murs de cette pièce rectangulaire. L'ouverture ouest semble donner sur une autre salle tandis que les autres couloirs semblent mener à d'autres corridors.

Jet de perception moyen (SAG contre 15 ; 10 si un joueur précise qu'il observe avec attention les lieux) : on peut remarquer des trous à hauteur variable dans les murs. Ils ne sont pas très larges (2cm de diamètre environ) mais paraissent profonds. Si on y regarde de près, on peut voir un reflet de métal dans le fond de chaque trou (les pointes de carreaux).

L'ensemble des dalles est piégé : lorsqu'on marche sur une dalle BLANCHE, on active un piège situé dans un mur opposé. L'un des carreaux logés dans les nombreux trous des murs est projeté vers le personnage se trouvant sur la dalle en question. Une fois que ce piège a été activé, ce sont les dalles NOIRES qui deviennent dangereuses, et ainsi de suite.

Pour traverser cette salle sans encombre, il faut marcher sur les dalles dont la couleur est opposée à celle dont la couleur est actuellement piégée.

5. La fosse aux pieux :

Cette grande salle rectangulaire ne comporte aucune sortie. Au lieu d'un plancher de dalles, il y a là une fosse hérissée de pointe qui s'étend sur toute la largeur de la pièce.

Si les personnages ont la présence d'esprit de tester cette fosse, en lançant quelque chose dedans par exemple, ils constatent que l'objet rebondit, à une hauteur équivalente à celle de leurs pieds, puis reste en suspension au dessus de la fosse à la même hauteur. En réalité, cette fosse est une illusion. Une fois que les personnages l'auront compris, ils pourront effectuer un jet de SAG contre 15 pour discerner la véritable nature des lieux. Ceux qui manquent ce jet continuent à percevoir les pieux acérés et, malgré leur conviction, ne pourront donc se résoudre à marcher sur cette fosse.

Une fois l'illusion discernée, les personnages découvrent que la salle, dont le sol est maintenant bien stable, est entièrement vide. En cherchant, ils peuvent toutefois rapidement remarquer un levier au niveau du coin nord-ouest du mur ouest. Ce levier ouvre un petit passage dans lequel se trouve un coffre non fermé (qui contient quelques bijoux précieux, d'une valeur totale de 240 pièces d'or).

Ce passage a pour but de dissimuler un autre passage qui se trouve sur le même mur mais du côté sud-ouest. Ce passage s'ouvre en pressant simplement contre le mur concerné. Un passage étroit s'ouvre alors dans le mur (voir n°24) qui permet d'échapper à de nombreux pièges.

6. La salle des deux morts

Des ouvertures s'ouvrent dans chacun des quatre murs de cette pièce rectangulaire. A l'est, elle semble donner sur une autre salle tandis que les autres ouvertures semblent mener à des couloirs. Le sol devait être peint mais arbore aujourd'hui une couleur pâle. Cette pièce est peu meublée : une table et quatre chaises poussiéreuses trônent au milieu de la pièce. Sur deux des chaises reposent encore deux corps humanoïdes, la tête en arrière et les bras ballants.

Sitôt que les personnages tentent de toucher les deux cadavres (dont ils vont certainement se méfier), ces derniers sont attaqués par des créatures invisibles. Il s'agit de **quatre squelettes** (CO page 26), rendus invisibles par le Nécromant et à qui il a confié la tâche de protéger cette salle. Tant qu'elles demeurent invisibles, ces créatures bénéficient d'un bonus de +6 en Défense. Une fois qu'elles sont touchées une fois, elles redeviennent visibles pendant 1 tour avant de redevenir invisibles. Elles réapparaissent entièrement une fois détruites.

Si les personnages quittent la pièce, les squelettes ne les poursuivent pas car leurs ordres sont formels : ils doivent protéger cette pièce uniquement.

Les deux cadavres possèdent des biens personnels sur eux : 2d6 pièces d'or, une paire de dés en os, deux épées rouillées (dommages -2), une cotte matelassée infestée de puces (protection +2 mais démangeaisons assurées : malus -2 à toutes les actions).

7. La salle magnétique

La pièce ne compte qu'une seule ouverture, celle par laquelle les personnages viennent d'entrer. Sur le mur Est, ils peuvent apercevoir une magnifique épée fixée au mur ; sur le mur Nord, un grand bouclier en bois et en os est solidement fixé ; sur le mur sud enfin, il s'agit d'un Arc en os de belle facture.

Mage ou Prêtre : jet d'INT contre 10 : l'épée semble irradier d'une faible aura magique.

Si les personnages tentent de décrocher l'arc ou le bouclier. Il ne passe rien. Ce sont des armes communes, bien que de bonne facture.

S'ils approchent du mur Est en revanche, les personnages possédant des objets en métal, sur eux (armes, armures) ou dans leur sac (grappin, casseroles...), sont irrémédiablement attirés vers le mur. Il est possible (bien que difficile) de se séparer de son armure lorsqu'on

est accolé à ce mur (*jet de FOR contre 20*). Les objets collés au mur ne peuvent être récupérés qu'à la seule condition de parvenir à tirer dessus avec une grande force: *Jet de FOR contre 30* pour y parvenir ! Si plusieurs personnages tentent d'unir leurs forces, ajouter un +1 au jet de FOR de celui qui a le plus grand score par compagnon qui se joint à lui.

8. La salle du puits sombre :

Cette salle rectangulaire comprend quatre ouvertures, une au milieu de chaque mur. Au centre de la pièce se trouve un vieux puits dont la margelle a perdu des moellons, sans doute tombés dans le trou béant qui se trouve en son centre et qui abrite des ténèbres insondables.

La salle ne semble contenir aucun piège mais en réalité, la présence des personnages va simplement alerter les gardiens (trois araignées géantes) qui se cachent au fond du puits et qui n'interviendront qu'une fois que les personnages sortiront de la pièce n°9.

Si toutefois les personnages sont intrigués par ce puits et lancent une torche dans le puits, ou produisent une lumière artificielle pour en voir le contenu, ils ne distingueront rien sur une quinzaine de mètres. Par contre, au-delà de cette profondeur et jusqu'au fond du puits (30m), des toiles d'araignées sont clairement discernables. Le feu les enflammera aussitôt, accélérant la progression des trois **Araignées Géantes** (CO page 18) qui se cachent au fond. Ces dernières atteindront la bordure en moins de deux tours dans ce cas. Les flammes auront cependant blessé les créatures à hauteur de 1d8 points de vie.

9. La salle du faux cœur

Il s'agit d'une grande pièce rectangulaire, sombre, dont la seule entrée est encadrée par deux larges braseros éteints. Le centre de la pièce est occupé par une estrade sur laquelle repose un autel de pierre. Sur ce dernier, on peut distinguer un Cœur de pierre, placé sous une cloche de cristal.

Le plafond de cette pièce est si haut qu'on ne distingue pas le plafond. Si on parvient à l'éclairer, on peut toutefois discerner l'existence de nombreuses gargouilles qui semblent émerger des murs et du plafond lui-même.

S'ils allument un brasero, les personnages constatent que le feu se déploie rapidement le long d'une rigole d'huile inflammable qui fait le tour de la pièce et allume au passage une dizaine de braseros sortant des murs et éclairant des gravures sur les murs. Celles-ci représentent des scènes de torture infligées par des démons à des êtres humains.

Si les personnages montent sur l'estrade de pierre sans précaution, l'un d'entre eux marche sur une dalle

piégée qui provoque la chute des herses rouges à moins que le Voleur ne la découvre préalablement et ne la désactive (jet de SAG contre 15 pour la déceler et jet de DEX contre 10 pour la désactiver).

Dès que la cloche est soulevée, une demi douzaine de gargouilles s'animent et se jettent sur les personnages.

GARGOUILLE

Nombre : 6

Descriptif :

Ces créatures ressemblent à s'y méprendre à des statues de pierre. Elles sont capables de rester immobiles des jours durant. C'est grâce à cette ruse qu'elle peut fondre sur ses proies en profitant de l'effet de surprise.

Attaque : +4 Dégâts : 1d4+2 (griffes)

Initiative : 14 (sauf premier tour, voir ci-dessous)

Défense : 20 (armure naturelle)

Points de vie : 25

Spécial :

- Surprise : Lors du 1^{er} tour d'attaque des gargouilles, tout personnage qui manque un jet de SAG contre 20 est surpris. La gargouille bénéficie automatiquement de l'initiative et bénéficie d'un bonus de +5 sur son jet d'attaque.
- Vol : la gargouille peut attaquer en vol. Tant qu'elle reste en l'air, elle diminue son Attaque d'un nombre de points qu'elle détermine. Le score d'attaque de son ou ses adversaire est réduit d'autant.
- Vulnérabilité : la gargouille est sensible aux armes contondantes. Toute attaque portée par une masse, un marteau de guerre ou un fléau voit ses dommages augmenter de +1d6.

Au cours de la bataille, le cœur doit tomber au sol : il se bries alors en mille morceaux, ce qui risque de paraître étrangement facile. Cela fige instantanément les gargouilles et les fait tomber au sol si elles ne sont pas agrippées (elles explosent en morceaux en heurtant le sol).

Le cœur n'est bien entendu qu'un leurre destiné à tromper les voleurs. Les personnages devraient rapidement s'en rendre compte (du moins espérons le).

10. Les couloirs trompeurs

(Les deux couloirs contiennent un piège identique)

Le couloir s'enfonce d'une dizaine de mètres dans la roche et se termine sur une herse donnant sur une grande pièce. Le couloir semble sûr. Il y règne cependant un froid intense.

Jet de SAG contre 20 (15 pour le Mage) : Alors qu'il fixe le couloir, le personnage semble avoir des hallucinations : le couloir semble fondre pendant une fraction de seconde avant de reprendre son apparence normale. L'image ne

semble en tout cas pas stable. Cela traduit certainement la présence d'une illusion !

Et pour cause puisque le sol n'est pas réellement droit. Au milieu du couloir se trouve une fosse de 6m de profondeur contenant des pieux acérés. Quiconque tombe dans ce trou (*jet de DEX contre 15* : le personnage se rattrape in extremis au bord de la fosse) subit 3d6 points de dommages (aucune protection).

La réussite du jet de Sagesse ne permet pas de déceler le contenu de l'illusion mais seulement que la scène actuellement jouée n'est pas la réalité. Une fois qu'un personnage pense qu'il s'agit d'une illusion, il peut bénéficier d'un *jet de SAG contre 15* pour ne plus voir l'image altérée (une réussite ne vaut que pour lui cependant).

11. La salle du sol instable

Des ouvertures s'ouvrent dans chacun des quatre murs de cette pièce rectangulaire. A l'est, elle semble donner sur une autre salle tandis que les autres ouvertures mènent à des couloirs. Le sol est jonché d'éboulis qui semblent provenir du plafond et se sont accumulés au cours des décennies. Le plafond est en effet en très mauvais état et s'effondre peu à peu, déversant des pierres et de la terre au milieu de la pièce.

Dès lors que les personnages entrent dans la pièce, quelques pierres de petite taille tombent du plafond. Rien de grave mais cela devrait leur donner l'occasion de rester sur leurs gardes. Moins de 2 tours après leur entrée dans la pièce, la surcharge de poids sur le sol entraîne l'effondrement pur et simple de ce dernier sur une profondeur de 8m. Les personnages qui se trouvent près des ouvertures peuvent tenter de rattraper de justesse (*jet de DEX contre 15*). A défaut, la chute est inévitable et cause d10 points de dommages.

Chaque personnage ayant chuté doit réaliser un *jet de CON contre 10* : en cas d'échec, le personnage se casse une cheville (déplacements diminuer de moitié, -2 à tous les tests physiques) ou un poignet / bras (-3 à tous les tests physiques). Un sort de Soins Modérés permet de réparer magiquement ce type de fractures.

Les infortunés qui se trouvent 8 mètres plus bas découvrent une vaste caverne très humide, sans aucune possibilité de fuite que le trou par lequel ils sont tombés. Il est également fort probable que leurs torches soient désormais éteintes et qu'ils soient donc dans le noir le plus absolu...

12. La salle des lames dansantes

Cette pièce ne comporte aucune autre ouverture que celle par laquelle les personnages viennent d'entrer.

Les personnages peuvent rapidement constater que la pièce est occupée par quatre haches immenses, montées sur balancier, qui font des va et vient entre les

deux murs. Chacune semble s'élaner à une vitesse différente de celle des autres. On remarque qu'il y a un espace suffisant entre chaque lame pour qu'un homme s'y tienne debout.

Au fond de la pièce, on peut deviner la présence d'une petite fontaine murale en pierre dont le contenu déborde. On peut également y apercevoir trois leviers.

Les personnages devraient le comprendre rapidement : ils ne pourront accéder au fond de la salle qu'en évitant les haches à balancier. Il faut pour cela éviter chacune individuellement grâce à un *jet de DEX*. La difficulté est progressive : *Facile (10)*, *Moyen (15)*, *Difficile (20)* et *Très difficile (25)*. Si un personnage manque l'un de ses jets, il subit de graves dommages (2d6+2) mais peut poursuivre sa route, s'il le souhaite, ou décider de rebrousser chemin, auquel cas il doit de nouveau subir le test pour éviter les haches qu'il a déjà dépassées.

La fontaine qui se trouve dans le fond de la pièce est enchantée. Elle transforme son eau en un liquide revigorant qui permet de récupérer 2d10 points de vie. L'eau n'a de propriétés curatives que si elle est bue directement dans la fontaine. Le fait de la placer dans une chope ou dans une gourde lui fait instantanément perdre ses propriétés. Cet effet curatif ne peut être utilisé qu'une fois par personnage et par heure.

Les trois leviers actionnent les herses (leviers A, B et D).

13. La salle des têtes de dragons

Cette salle comprend quatre ouvertures, dont celle par laquelle les personnages viennent d'arriver. Les murs sont ornés de têtes de dragons, à hauteurs variables, toutes regardant droit devant elles. Les bouches des dragons sont ouvertes, comme si des flammes allaient en sortir. Une odeur nauséabonde règne dans cet endroit.

Jet d'INT ou SAG contre 15 : en réalité, cette odeur devrait rappeler aux personnages certaines histoires relatives à la toxicité de certains gaz. Il s'agit en effet d'un gaz mortel, odorant mais invisible, qui s'échappe continuellement des bouches des dragons, créant une atmosphère létale dans la pièce.

Quiconque pénètre dans cette pièce sans précaution doit immédiatement effectuer un *jet de CON contre 20* pour chaque tour passé dans la pièce. En cas de réussite, elle perd tout de même 1d4 points de vie et tousse abondamment. Dans le cas contraire, elle subit une perte de 1d6 points de vie par tour pendant 5 tours, puis meurt d'asphyxie. Seul un antipoison permet de neutraliser ces effets néfastes. Elle ne fait dès lors plus d'autres jets.

Si un personnage applique un linge sur son visage pour traverser la pièce, il bénéficie d'un bonus de +3 sur son jet de CON, voire de +6 s'il s'agit d'un linge humide.

L'une des têtes de dragons abrite un mécanisme secret qui permet de fermer les conduits et d'évacuer le poison présent dans la salle.

14. La salle des murmures

Vous pénétrez dans une salle moyenne ne contenant qu'une seule ouverture, celle par laquelle vous venez d'entrer. Vous apercevez 8 statues, représentant des démons inférieurs, dans la pièce et, au milieu de la salle, un étrange objet ressemblant à un dôme posé sur un piédestal en pierre.

Le dôme semble être constitué d'obsidienne et 8 trous de serrures y sont incrustés sur le pourtour. Il règne ici un brouhaha incessant qui semble émaner des statues. On se croirait dans une auberge en pleine soirée !

Si les personnages sont sages, ils finiront certainement par comprendre que chaque statue répète inlassablement une question à voix basse. Le bruit fait par les autres empêche cependant d'entendre clairement ce qu'elle a à dire. Il faut coller son oreille à la bouche de la statue pour entendre l'énigme posée par chacune d'elle.

Si le personnage donne une bonne réponse, la bouche de la statue s'ouvre et laisse apparaître une clé qui peut être enchâssée dans le dôme. Si la réponse est fautive en revanche, le dôme projette sur le personnage un rayon d'énergie mortel (Attaque magique +12, dommages 2d6).

Si l'ensemble des clés est inséré dans le dôme, les statues se taisent. Le dôme s'ouvre tel une fleur et laisse apparaître un levier qui, une fois tiré, ouvre définitivement toutes les herses du complexe. Les autres leviers sont dès lors condamnés.

Quelques propositions d'énigmes :

1. Sur mes 16 brebis, toutes ont été égorgées par les loups des montagnes sauf 10. Combien m'en reste t'il ? (réponse : 10, bien sûr)
2. Je n'ai point de frère ni de soeur, mais le père de cet homme est le fils de mon père. Qui est il ? (réponse : c'est mon fils)
3. Si tu trouves le passage, alors je t'apparais. Tu pourras me garder ou bien me partager. Mais si tu me partages, alors je disparais. Qui suis-je ? (réponse : le secret)
4. Un petit garçon affirme : « j'ai autant de frères que de sœurs ». Sa sœur répond : « j'ai deux fois plus de frères que de sœurs ». Combien y a-t-il d'enfants dans cette famille ? (réponse : 4 garçons et 3 filles)
5. Agran et Doran jouent aux échecs une fois par semaine. Ce vendredi, ils jouèrent 7 parties et chacun en remporta autant que l'autre. Ce soir là, il n'y eut ni match nul, ni pat ...Comment est-ce possible ? (réponse : ils n'ont pas joué l'un contre l'autre)

6. Il n'y en a qu'un seul dans une minute, et il y en deux dans une heure. Mais il n'y en a aucun dans un jour. Qu'est-ce ? (réponse : le E)
7. Pour moi, l'accouchement vient avant la grossesse, l'enfance avant la naissance, l'adolescence avant l'enfance, la mort avant la vie... Que suis-je ? (réponse : un dictionnaire)
8. Sans aile je vole, Sans voix je cris, Sans yeux je vois. Qui suis-je ? (réponse : le vent)
9. Dès que l'on me nomme, je n'existe plus (réponse : le silence)
10. Je suis le blé et le sel de la terre, Je peux compter le temps, Sombrier dans la folie, Ou tomber en poussière. (réponse : le grain)
11. Je vais très vite et pourtant je n'ai ni jambes ni ailes. Vous aurez beaucoup de mal à vous mesurer à moi, Mais si vous y arrivez, cela fera beaucoup de bruit. Vous voulez me saisir ? Impossible. Me voir. Je suis invisible. Qui suis-je ? (réponse : le son)
12. J'ai des rues sans habitants, des villes sans maisons, des forêts sans arbres et des rivières sans eau. Qui suis-je ? (une carte)
13. Même si je suis toujours devant vous, vous ne pouvez me voir. Qui suis-je ? (réponse : l'avenir)

15. La salle du bassin

Cette salle donne sur quatre ouvertures, dont celle que vous venez de franchir. Le sol de cette pièce disparaît sous une eau sombre et crasseuse.

Si l'un des personnages teste la profondeur de l'eau, il pourra déterminer sur le sol se trouve à environ 1 mètre sous l'eau et non pas à la même hauteur sur le couloir d'où ils émergent. L'agitation provoquée par ces remous révèle également l'existence de quelques habitants dans cette mare. Des créatures serpentes semblent vivre et se cacher dans le fond de la vase. Rien ne permet de déterminer si elles sont agressives ou non toutefois.

Alors que les personnages entrent dans l'eau, les créatures, sortes de murènes d'une trentaine de centimètres environ, s'éveillent et s'approchent. La chaleur dégagée par les personnages va rapidement affoler les bestioles qui vont devenir particulièrement agressives.

MURENES ELECTRIQUES

Nombre : 25

Descriptif :

Ces petites murènes, d'une trentaine de centimètres, se déplacent avec aisance dans les eaux les plus infâmes où elles se nourrissent de plancton et d'herbes. Aveugles, elles ne peuvent se protéger de leurs agresseurs qu'en usant de leur sens thermiques.

Attaque : +5

Dégâts : 1d4 (morsure) ou 1d6 (choc électrique : 1d8 si le personnage porte du métal à même la peau)

Initiative : 16

Défense : 24 (très vivaces + eau sombre)

Points de vie : 1

Spécial :

- Attaque en force : chaque personnage est attaqué à chaque tour par 1d4 murènes. Ces dernières sont affolées par la chaleur dégagée par les personnages et tentent donc de se défendre.
- Choc électrique : le choc électrique cause 1d6 points de dégâts (1d8 si on porte une armure métallique). Le personnage doit effectuer un jet de CON contre 10 ou être sonné par le choc. Il subit un malus de -2 à toutes ses actions lors du prochain tour.

16. Le piège de la poutre

Vous entendez le bruit assourdissant d'un torrent qui s'écoule à proximité. Cette impression est rapidement confirmée puisque le couloir s'arrête soudain, laissant place à un trou béant qui sépare cette portion du reste du couloir. Le son provenant de ce trou ne laisse aucun doute : il y a une rivière souterraine en contrebas.

Une poutre a été fixée entre les deux portions de couloir, mais des sacs de sable qui se balancent sans discontinuité de gauche à droite rendent le passage périlleux.

Il s'agit d'un piège relativement difficile à franchir car le moindre échec entraîne une chute de 10m dans une rivière glaciale, dont les courants ne laissent aucune chance de survie. Il faut donc être particulièrement vigilant lors de cette épreuve, par exemple en s'attachant avec une corde tenue par ses compagnons.

La traversée de la poutre est en soi une épreuve : un *jet de DEX* est requis. Mais la présence des sacs rend le dispositif encore plus retors. La souplesse nécessaire implique que **trois jets de DEX contre 15** (20 si le personnage possède un équipement lourd, tel une armure lourde par exemple) sont nécessaires pour passer les sacs de sable qui constituent l'obstacle. En cas de réussite, le personnage passe sans encombre de l'autre côté. A défaut, il chute irrémédiablement dans l'eau glaciale et on n'entendra plus jamais parler de lui. S'il est attaché, ses compagnons doivent effectuer un *jet de FOR* contre 20 pour le retenir et ne pas être entraînés dans la chute. Celui qui possède la valeur de Force la plus forte fait le jet, et bénéficie d'un +1 par personnage qui lui apporte son aide.

17. La salle des racines vivantes

Cette salle compte trois ouvertures plus celle que vous venez de franchir. L'endroit est lugubre et on peut apercevoir de nombreuses traces brunâtres qui couvrent les murs à de multiples endroits. Des crânes ont été fixés sur des piques sur le sol qui est lui-même envahi de nombreuses racines enroulées sur elles mêmes ou les

unes sur les autres en une masse informe de matière végétale.

Sitôt que les personnages entrent dans la pièce, les racines s'agitent, se redressent et ondulent telles des serpents.

RACINE VIVACE

Nombre : 15

Descriptif :

Les racines s'agitent lentement, telles des serpents, et se redressent peu à peu avant de se mettre à fouetter l'air avec vigueur. Il serait sans doute avisé de ne pas se faire attraper la cheville par l'une de ces lianes !

Attaque : +8

Dégâts : 1d4 (enserrement) ou 1d6 (étranglement)

Initiative : 17

Défense : 17

Points de vie : 5

Spécial :

- Déséquilibre: A chaque tour, le personnage est attaqué par 1d4 racines qui tentent d'enserrer ses chevilles et essaient de le faire tomber: Le personnage ne peut opposer à cette attaque qu'un DEF sans le bonus d'armure. Ce dernier doit ensuite effectuer un jet de FOR contre 10 (+1 degré de difficulté par racine en plus de la première) à chaque tour où il est enserré ou tomber au sol.
- Immobilisation: Une fois au sol, les mains du personnage sont immédiatement immobilisées (il ne peut plus effectuer d'attaque) par 2 racines. Il ne peut alors opposer à cette attaque qu'une défense basée sur son Mod. DEX (pas d'armure).
- Étranglement: Une fois au sol, la liane principale s'enroule autour du cou pour étrangler. Aucun jet d'attaque n'est plus nécessaire: le personnage subit automatiquement les dommages à chaque tour jusqu'à être sauvé.

Technique de combat :

Les racines tentent d'enrayer la progression du groupe. Leur première technique consiste à agripper la cheville d'un personnage. Dès lors que l'une d'elle y est parvenue, elle remonte le long de la jambe tout en serrant fort sa prise, tandis que deux autres se joignent à elle pour tenter de faire tomber le personnage.

Si le joueur adopte une démarche prudente, il lui faudra deux tours pour traverser cette jungle, au cours desquels il sera attaqué à deux reprises par 1d4 racines. S'il décide de courir, il ne devra faire face qu'à 1d4 attaques puisqu'il ne passera qu'un tour dans cette pièce, mais sa Défense est diminuée de 4 points face à ces agressions.

18. La salle des mille lames

Les PJ peuvent apercevoir dans cette salle un mécanisme complexe qui occupe tout le centre de la

pièce. La machinerie se compose de trois axes rotatifs autour desquels sont fixées des lames acérées qui se croisent périodiquement créant une barrière de lames infranchissable pour ceux qui souhaiteraient passer de l'autre côté.

Tenter de traverser cette barrière requiert trois jet de Défense contre trois coups portés respectivement à +8, +10 et +12. Dès que l'une des lames touche, elle occasionne 1d8 points de dommages.

Derrière la barrière de lames, on peut apercevoir 4 leviers fichés dans le mur. Les trois premiers permettent d'ouvrir et fermer des grilles: B, C et D. Le quatrième levier ouvre un passage secret menant au couloir secret (24) et stoppe (ou réactive) la barrière de lames.

19. La salle des rideaux de feu

Cette salle est traversée par plusieurs rideaux composés de flammes, et qui s'étendent d'un bout à l'autre de la pièce. Ces rideaux de feu s'ouvrent et se ferment par intermittence selon un rythme prédéfini pour chacun d'eux.

Si les personnages souhaitent traverser cette salle, ils doivent réussir trois jets de DEX contre 15. Chaque échec provoque des dommages de 1d8.

Si l'un des personnages est touché par des flammes, lancez un d6: sur un résultat de 6, les vêtements de ce dernier s'enflamment et le personnage subit des blessures supplémentaires: 1d4 points de dégâts par tour jusqu'à ce que les flammes soient éteintes. Eteindre les flammes sur un individu enflammé requiert un jet de DEX contre 15. Ce jet peut être effectué par le personnage lui-même ou par un autre individu.

Si le personnage réussit un jet d'INT contre 20, il parvient à déterminer le rythme d'apparition des rideaux de flammes et bénéficie dès lors d'un bonus de +3 sur ses jets de DEX pour passer cet obstacle.

Si les PJ prennent le temps de fouiller les couloirs qui mènent à cette pièce, ils peuvent trouver une brique amovible située dans le mur surplombant chacune des hermes qui, une fois poussée, désactive immédiatement les rideaux de feu.

20. La salle de l'Enigme

Cette pièce se compose d'un sol dallé sur lequel figurent des lettres (les 26 lettres de l'alphabet). Chaque dalle semble amovible et s'enfonce dans le sol de quelques centimètres lorsqu'on marche dessus. Cela n'entraîne aucun déclenchement de piège cependant.

Trois leviers se trouvent sur le mur sud: A, B et C.

Au dessus des leviers, vous découvrez une inscription gravée dans la pierre:

« Sans moi s'effondreraient les cathédrales.
Je suis la solution pour m'élever depuis le sol,
Et atteindre le paradis »

La réponse est à cette énigme est la clé. Si les personnages marchent sur chacune de ces trois lettres, l'une après l'autre, sans marcher sur une autre dalle entre temps, ils déclenchent l'ouverture du passage secret qui mène en 25.

Les personnages devront cependant faire preuve d'inventivité pour passer d'une lettre à l'autre, sachant que la distance qui sépare le « C » du « L » et le « L » du « E » équivaut à environ 4 mètres.

21. La salle embrumée

Cette salle est couverte d'une brume épaisse qui repose sur le sol et s'élève sur environ 60 cm. Il est impossible de la disperser ou même de voir à travers, cette dernière étant terriblement opaque.

Si les personnages tentent de traverser la brume sans précautions, ils constatent rapidement que des filins ont été tendus à diverses hauteurs en travers de la pièce et que le sol est hérissé de lames acérées, disposées de telle façon que les imprudents s'empalent dessus.

Quiconque traverse cette salle sans précautions doit réussir trois jets de DEX contre 20. En cas d'échec, c'est la chute et l'infortuné subit 2d6 points de dommages lors de la chute sur les lames.

Si le personnage observe une certaine prudence et avance très lentement, il peut sentir les filins sans pour autant trébucher. Il ne peut donc pas s'empaler sur les lames. En revanche, ses pieds peuvent rencontrer l'une de ces lames (s'il rate l'un des jets de DEX), auquel cas il subit des dommages de 1d6.

Le seul moyen de traverser cette pièce sans risque est de passer par-dessus la brume en tendant une corde ou en volant par exemple.

22. Le couloir aux squelettes :

Progressant dans le couloir, vous découvrez soudain avec horreur que vous venez de marcher sur une dalle amovible.

Redoutant un piège, vous n'osez bouger pendant plusieurs secondes. Puis, constatant que rien ne se passe, vous décidez de lever lentement le pied et de poursuivre votre chemin.

A peine faites vous quelques mètres que vous entendez distinctement le cliquetis caractéristique d'ossements qui s'entrechoquent. Des squelettes, en nombre, doivent se trouver à proximité.

En réalité, le couloir est parsemé de dalles amovibles qui semblent ne provoquer aucun piège. Après quelques secondes cependant, elles entraînent un mécanisme qui agite des câbles reliés à des squelettes, donnant ainsi l'illusion que ces derniers sont vivants. Il n'en est rien. La dizaine de squelettes qui attend devant les deux passages menant à la salle 23 ne sont que des amas d'os sans vie, ce que pourra remarquer un personnage qui réussit un jet d'INT contre 20.

23. La salle du véritable cœur

Vous entrez dans une vaste salle envahie par la lave. Les deux couloirs d'accès donnent sur deux promontoires rocheux qui surplombent le liquide fumant d'une dizaine de mètres. A environ 10m, émergeant du mur opposé, vous apercevez un autre promontoire sur lequel repose un piédestal, accueillant lui-même un cœur de pierre. Un mince rebord court entre le milieu du mur Ouest et le promontoire où se trouve le cœur (on y accède par le passage secret 24).

Sur le mur Est enfin, trois squelettes munis d'arcs et de flèches se tiennent debout sur d'autres promontoires et visent toute personne qui entre dans cette pièce.

Les personnages vont devoir ruser pour arriver jusqu'au Cœur, à la fois pour éviter les archers et pour ne pas tomber dans la lave. Sauter semble exclu (la distance est trop importante). Il est par contre tout à fait possible de recourir à certaines astuces :

Krush pourrait éventuellement lancer Karoom vers le **promontoire rocheux** : jet de FOR contre 20 pour Krush, puis jet d'Attaque à Distance contre une DEF de 16. Karoom arrive alors directement sur le promontoire. Tout échec dans le jet d'attaque précipite Karoom dans la lave en fusion.

Maela pourrait éventuellement user de son **pouvoir de Vol** (si cette dernière a développé cette capacité).

Il est également possible pour les personnages d'utiliser l'une des **potions** trouvées dans la salle de magie de la tour, qui confère des pouvoirs de vol similaires à la capacité de Maela.

Enfin, ils peuvent envisager de **lancer une corde** pour atteindre le piédestal et qui pourrait ensuite être tendue depuis l'entrée de la salle. Il faut dans ce cas tenter une Attaque à distance contre une DEF de 21 pour parvenir à atteindre le piédestal avec la corde.

Une fois arrivés sur le promontoire, les personnages peuvent s'attaquer au Cœur de Pierre. Il suffit de briser ce dernier sur le sol ou avec un marteau pour que Sigméus, le nécromant, perde définitivement sa faculté de résurrection.

24. Le Passage secret

Le passage s'ouvre sur un tunnel sombre où règne une odeur intense de renfermé. Nul n'a du pénétrer dans ce corridor depuis des lustres !

Ce passage a été édifié par Sigméus pour éviter une bonne partie des pièges existants. Il est relativement difficile à trouver mais des personnages experts pourraient être amenés à le découvrir. Ce tunnel sombre et humide permet d'accéder à plusieurs pièces : 5, 14, 18 et 23.

25. Le tunnel de secours

Le passage s'ouvre sur un tunnel sombre où règne une odeur intense de renfermé. Nul n'a du pénétrer dans ce corridor depuis des lustres !

Ce tunnel relie les salles 3 et 20. Il n'a pas été utilisé depuis longtemps et Sigméus l'avait construit pour servir de tunnel de secours dans le cas où le nécromant devrait s'enfuir rapidement. Il est probable que les personnages le découvriront après coup.

Expérience :

Au terme de ce chapitre, **les personnages progressent d'un niveau.**

Chapitre 5 : La fin du Nécromant

Bien que les personnages viennent de détruire le cœur de Sigméus, leur mission n'en est pas terminée pour autant. Il leur faut défaire, une fois encore, le nécromant. Les personnages vont désormais pouvoir sortir sans encombre de la tour, plus rien ne bloquant la porte. Ils suivent rapidement le sentier menant au village et arrivent en fin de journée en vue de Clairval.

Devant leurs yeux horrifiés, ils peuvent constater qu'une horde de créatures a envahi la place du village. Tous les habitants ont été réunis près du puits et une troupe constituée d'un Ogre (CO page 31) et de 5 squelettes (CO page 26) les tient sous bonne garde.

Sigméus se trouve à quelques mètres, près de l'auberge, au milieu d'un pentacle luminescent au centre duquel il a également réuni les enfants du village. Tout autour du pentacle, 6 zombis (CO page 32) et 2 trolls (CO page 34) empêchent les enfants d'échapper au funeste destin que Sigméus leur réserve.

Le nécromant psalmodie d'une voix tonitruante tandis que la magie ambiante forme des volutes lumineuses à l'intérieur du pentacle. Le spectacle pourrait être grandiose s'il n'était pas si affligeant.

Tandis que Sigméus entonne son rituel, on peut apercevoir que les enfants semblent fortement affaiblis. Une sorte de souffle blanchâtre s'échappe de leur bouche et s'enroule autour de Sigméus.

Nul doute, Sigméus est en train d'aspirer l'âme des enfants pour consacrer son sombre rituel. Ce dernier ne semble pas avoir pris conscience de la présence des personnages et ces derniers vont donc pouvoir décider de la conduite à tenir et leur technique pour frapper leurs adversaires.

Certains pourront frapper à distance mais il semble inévitable que le combat doive s'engager au contact pour certains d'entre eux. Dès lors que les premiers tirs auront été échangés, les créatures de Sigméus repéreront les personnages et se lanceront à l'attaque. Dans un premier temps, seuls les squelettes et les zombis s'élancent vers les personnages. En cas d'échec, l'ogre et les deux trolls assureront la défense de Sigméus. Ce dernier n'interviendra qu'en dernier recours.

A noter que les personnages, s'ils veulent sauver les enfants, doivent éliminer Sigméus **avant le 20^{ème} Tour**.

SIGMEUS LE NECROMANT

Nombre : 1

Descriptif :

Sous une robe sombre d'un autre âge, le nécromant squelettique vous contemple de ses yeux froids et lugubres.

Attaque : +14

Dégâts : 1d6+5 (main spectrale)

Initiative : 16

Défense : 22 (protection magique)

Points de vie : 40

Spécial :

- **Effroi**: Lors du premier tour de combat, tous les adversaires de Sigméus doivent effectuer un jet de SAG contre 20. Ceux qui échouent ne peuvent l'attaquer pendant 1d4 tours.
- **Main spectrale**: Une main spectrale animée par la magie attaque les personnages à distance. (Att +14, dommages d6+5)
- **Baiser du vampire**: Le nécromant effectue une attaque contre un adversaire engagé au contact. Si ce dernier est affecté, il subit 1d6 points de dommages et Sigméus récupère 2d6 points de vie.

Technique de combat :

Sigméus évite le combat autant que possible. Il sait que si les personnages sont ici, c'est qu'ils sont parvenus à trouver et à détruire son cœur. Il est donc vulnérable et doit impérativement finir son rituel pour acquérir une immortalité définitive.

Il envoie dans un premier temps ses troupes mais attaque dès qu'il n'a plus d'autre choix.

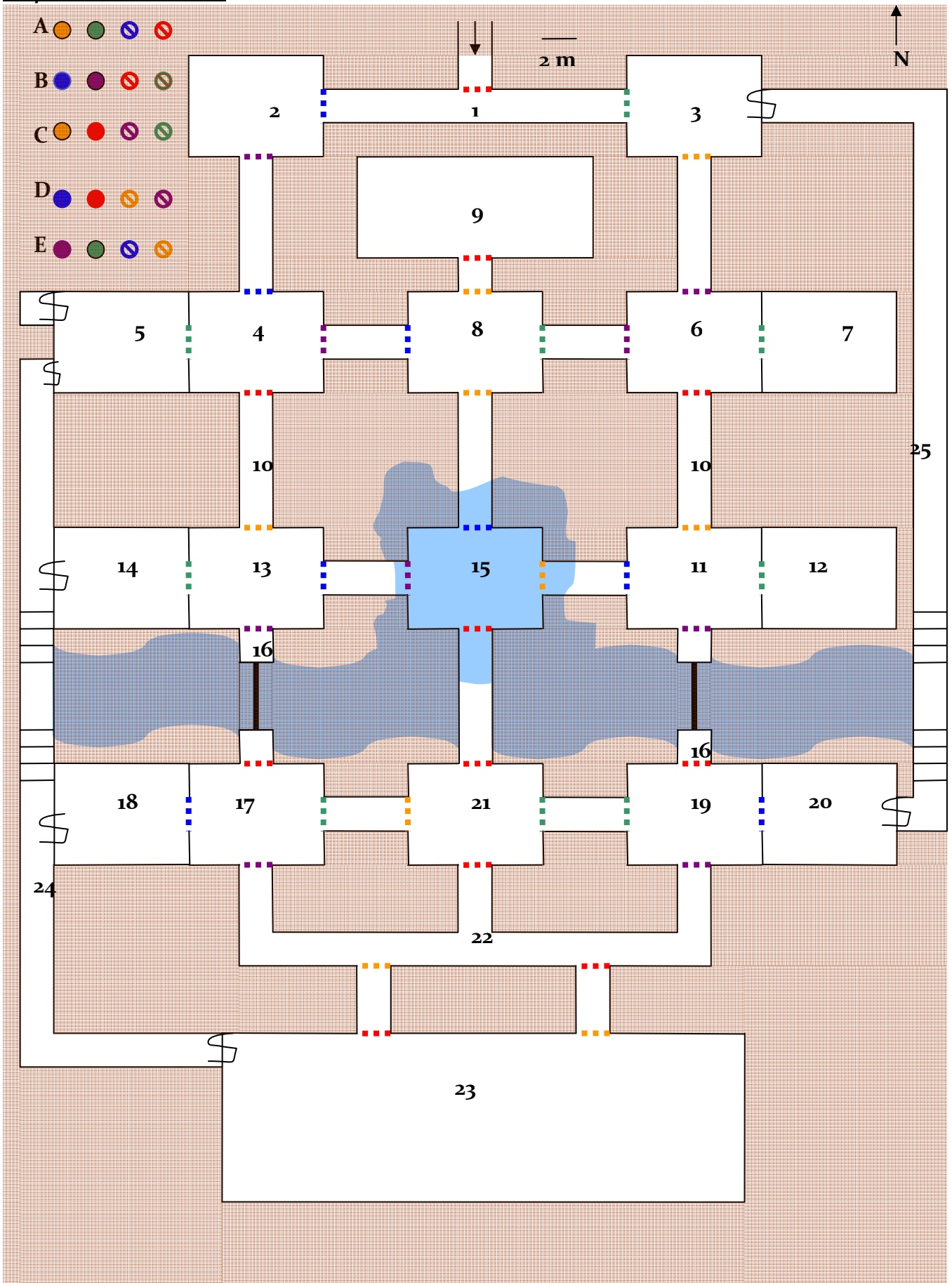
Epilogue

Sigméus a enfin été défait. Vous affichez un air serein, heureux d'avoir pu sauver le village et ses habitants, une fois de plus. Une fois la folie du combat terminée, vous constatez les dégâts causés par les maléfices du Nécromant : le village a fortement souffert et bon nombre d'habitations sont calcinées. On déplore de nombreux blessés parmi les villageois mais, fort heureusement, aucun d'entre eux n'est mort.

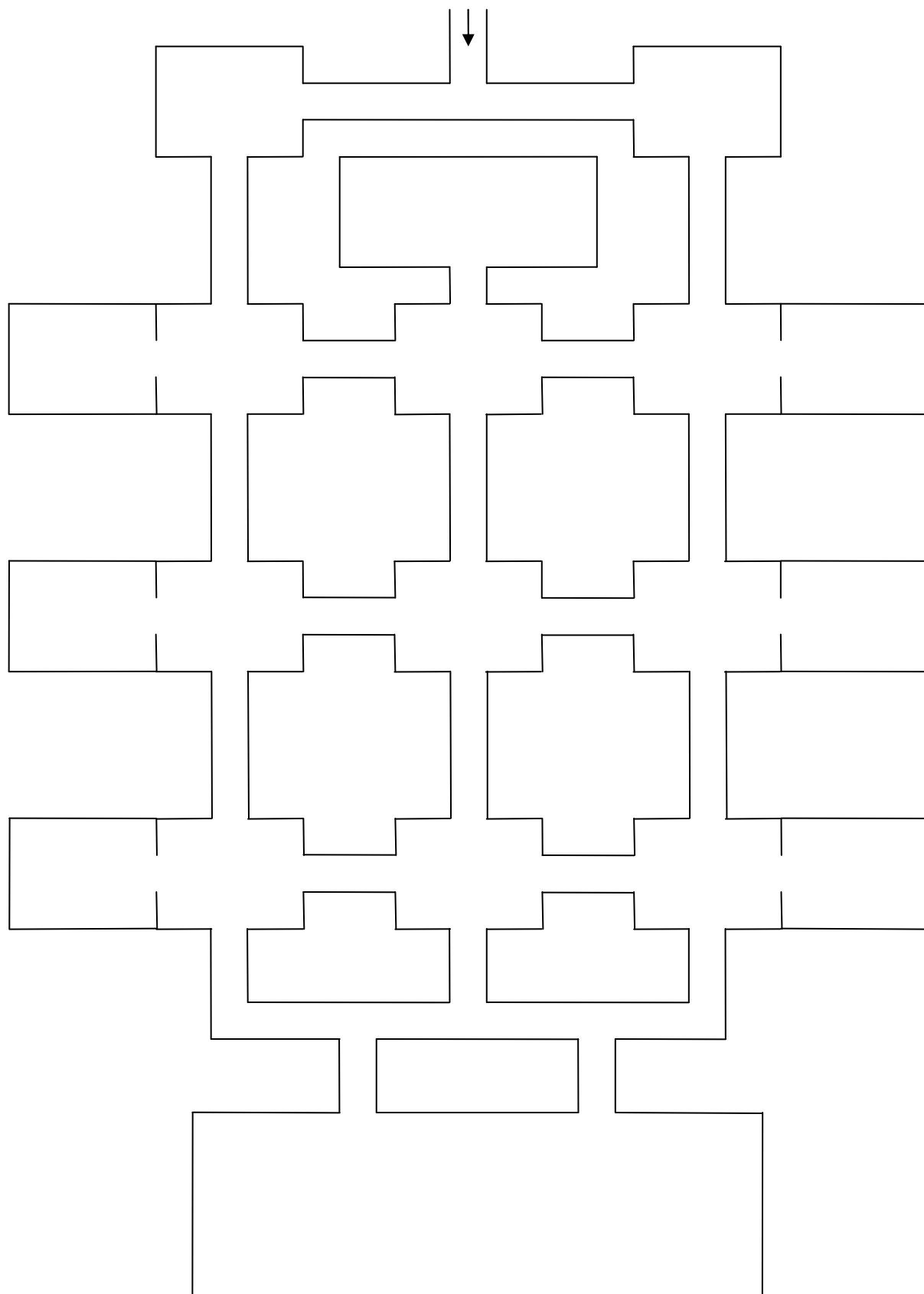
Ces derniers vous accueillent une fois encore en héros et Monsieur Carillon vous embrasse chaleureusement. Désolé de ne pouvoir vous récompenser pour votre bravoure, il vous nomme cependant « citoyens d'honneur de Clairval » et vous propose d'être les invités du village aussi longtemps que vous le souhaitez.

Et bientôt, les chants et les rires des enfants emplissent à nouveau la campagne environnante...

Le plan des souterrains



Plan pour les personnages joueurs (plan situé derrière la plaque de marbre)



REGLES D'EVOLUTION AU DELA DU NIVEAU 4

Principe d'évolution

A chaque changement de niveau à partir du Niveau 5, le joueur bénéficie des améliorations suivantes :

- Augmentation d'une des attaques (au choix du joueur) de +1
- Obtention d'une Récupération sur la base du dé de points de vie (voir ci-dessous pour les Récupérations)
- Obtention d'une nouvelle capacité provenant d'une des trois voies initialement possédées par le personnage, soit parmi les trois Voies présentées ci-dessous

Par ailleurs, une fois qu'il atteint le Niveau 5, le personnage peut augmenter l'une de ses caractéristique de 1 point. Cette progression peut, le cas échéant, faire évoluer le Modificateur de la caractéristique et les paramètres attenants.

A noter que, à partir du Niveau 5, le personnage ne gagne plus aucun point de vie.

Récupérations

Les récupérations permettent de récupérer des points de vie en cours d'aventure, sans utiliser de magie ou de potions, mais en faisant simplement appel au repos.

Le personnage obtient une récupération par Niveau à partir du Niveau 5.

Si, en cours d'aventure, il prend du temps pour se reposer, il peut effectuer une récupération. Ce repos peut prendre la forme d'une bonne nuit de sommeil sans être dérangé ou d'une sieste bienfaisante. Certains endroits ne se prêtent pas à la récupération. Par exemple, il n'est envisageable d'essayer de faire une sieste dans un souterrain humide et rempli de créatures ou dans un marais putride aux odeurs agressives.

Chaque récupération ne peut être utilisée qu'une fois au cours de la séance. Ainsi, un personnage de Niveau 7 bénéficiera de 3 Récupérations et pourra donc augmenter son total de points de vie trois fois au plus au cours de la séance de jeu.

Lorsqu'il fait appel à sa Récupération, le joueur lance un dé correspondant au dé de vie du personnage et récupère immédiatement un nombre de points de vie égal à la valeur du dé.

Nouvelles voies accessibles pour les Personnages de la boîte de base

Krush le guerrier

Voie du Combattant

N1 – Arme en main

Krush n'a plus besoin de consacrer une action pour dégainer son arme de son fourreau. Celle-ci est immédiatement en main dès lors que le combat débute.

N2 – Pas rapide

Krush sait se déplacer rapidement sur le champ de bataille. Il peut désormais augmenter son déplacement de 3 lorsqu'il est en combat.

N3 – Coup immédiat

S'il est attaqué par un adversaire, Krush peut immédiatement porter une attaque gratuite avant même que l'adversaire ne porte son propre coup. Il ne peut utiliser aucune capacité liée à une voie pour cette attaque gratuite. Elle se fait donc sur la base de son score d'attaque en mêlée initial.

N4 – Riposte

Lorsqu'il est attaqué et que le coup ne le blesse pas, Krush peut porter une riposte immédiate à son adversaire. Krush doit alors dépasser ou égaler le score obtenu par l'adversaire lors de son attaque (et non le score de défense de l'adversaire). Krush ne peut utiliser aucune de ses capacités lorsqu'il porte cette attaque. Il s'agit d'une réaction spontanée et immédiate à un coup qui lui est porté.

Voie de l'Errance

N1 – Feu de camp

Krush a appris lors de ses nombreux voyages à faire du feu avec deux morceaux de bois ou un simple silex. Il est ainsi capable de préparer un feu de bois en quelques minutes et sans matériel (briquet à silex, amadou, pierre à feu...).

N2 – Techniques primitives

Krush est un vrai débrouillard. Il est capable de créer rapidement un abri pour la nuit fait de branchages et de rondins, ou monter un pont de fortune en assemblant des morceaux de bois. Lorsqu'il tente de créer quelque chose avec des moyens rudimentaires, Krush peut effectuer un jet de DEXTERITE contre une difficulté de 15. En cas de réussite, la construction sera fonctionnelle.

N3 – Grand voyageur

Krush ayant visité bon nombre de lieux en ce monde par le passé, il a une connaissance fine du monde. Il est ainsi capable de donner des informations essentielles à ses compagnons sur les us et coutumes des différents pays, de reconnaître une troupe de guerre à son blason ou de déterminer avec précision le niveau de danger représenté par un adversaire connu de la population.

N4 – Résistance physique

Krush possède une bonne constitution physique qui lui assure une certaine vitalité. Lorsqu'il doit tester sa Constitution pour résister aux éléments extérieurs (froid, chaleur, faim, soif, fatigue), il dispose d'un bonus de +4 sur son jet.

Voie de la Défense

N1 – Esquive instinctive

Sans cesse sur le qui vive, Krush est capable d'esquiver certains coups qui seraient mortels pour d'autres que lui. Lorsqu'un adversaire tente de frapper Krush en mêlée, ce dernier dispose d'un bonus de +2 en Défense. Ce bonus s'applique également si Krush est surpris.

N2 – Esquive de la magie

Krush bénéficie d'un bonus de +2 en Défense pour éviter les sorts lancés contre lui.

N3 – Esquive des pièges

Krush est extrêmement vif. Lorsqu'un piège se déclenche, celui-ci peut faire un jet de DEXTERITE contre une difficulté de 20 pour tenter d'échapper aux conséquences de ce piège.

N4 – Parade totale (L)

Krush peut décider de ne pas attaquer et de se placer en Défense totale. Pendant ce temps, il bénéficie d'un bonus de +10 en Défense. Mais ne peut porter aucun coup. Il peut en revanche effectuer des actions rapides : marcher de quelques pas, parler, chercher un objet à tâtons dans son sac, changer d'arme...

Maella la magicienne

Voie du Familier

Grâce à leur art, certains magiciens peuvent s'attacher les services de petites créatures qu'on appelle familiers. Un lien unique existe entre le familier et son maître et si le familier vient à mourir, le magicien perd immédiatement 10 pv. D'autre part le magicien ne fera jamais volontairement du mal à son familier. Si cela arrive, le lien est immédiatement rompu et tous les jets de dé du magicien ont un malus de -4 pour une durée de 7 jours.

Maella possède un familier un peu particulier, ressemblant à un petit dragon, nommé Pseudo-dragon. La créature n'attaque pas et se contente la plupart du temps de rester à proximité de son maître. Elle dispose de 10 points de vie.

N1 – Lien d'obéissance (L)

Le magicien peut donner des ordres simples (une seule action) à son familier. Par exemple : "prend cette clé !". Le familier fera du mieux qu'il peut pour réussir sans pour autant mettre en danger sa vie. S'il est à portée de voix le magicien peut annuler une mission en cours en demandant au familier de revenir.

N2 – Lien empathique (L)

S'il se concentre le magicien partage les sens et les émotions de son familier. Le lien est maintenu tant que le familier se trouve à une certaine distance du magicien. La distance est égale à 400 m par niveau d'expérience du magicien (un magicien de niveau 2 peut donc maintenir un lien sur 800 m). Si la concentration du magicien est rompue, il perd le contact avec le familier et ne pourra plus rétablir le lien tant que celui-ci n'est pas revenu. Lorsque le lien est rompu, le familier fera du mieux qu'il peut pour rejoindre son maître le plus vite possible.

Niv 3 - Lien vital (L).

Le magicien peut décider de puiser dans la force vitale de son familier. Il regagne alors un nombre de points de vie égal aux points de vie restant de son familier. Le magicien doit toucher le familier pour puiser la force vitale. Le familier perd 1d4 points de vie en retour.

Niv 4 - Lien magique (L).

Le magicien peut utiliser son familier comme intermédiaire magique. Il peut alors utiliser sur le familier les capacités de ses autres voies. Il pourra par exemple lancer un Rayon affaiblissant à partir du familier.

Voie des Arcanes Mineurs

N1 – Image miroir (L)

Le mage fait apparaître un nombre de répliques de lui-même égal à son Niveau. Chacune d'entre elle effectue les mêmes actions que lui (mais pas forcément avec les mêmes gestes) et il est absolument impossible de les distinguer. Si un adversaire frappe l'une de ces images, elle disparaît instantanément. L'image n'occasionne aucun dommage mais sème le trouble chez l'ennemi. Les images restent actives jusqu'à être toutes dissipées ou, au plus, pendant 1d6 tours.

N2 – Arme enchantée (L)

Le mage se concentre sur une arme et insuffle une part de magie à celle-ci. Pendant 1d6 tours, l'arme est considérée comme magique : elle inflige 1d6 points de dommages supplémentaires et peut blesser les créatures éthérées.

N3 – Sommeil (L)

Affecte une ou plusieurs cibles pour un maximum de 4 points de vie par Niveau du Mage (ainsi au N5, le mage pourra cibler une ou plusieurs victimes ayant un total de points de vie cumulé de 20

points). Le magicien doit réussir un test d'Attaque magique contre chaque créature affectée ; Si le jet est réussi, elle sombre dans l'inconscience pour 1d6 tours. Si la créature subit des dommages, elle se réveille immédiatement.

N4 – Mur de force (L)

Le sort crée un mur circulaire de 10m de diamètre autour du magicien. Ce mur est invisible. Il bloque les attaques à distance (les projectiles et ne parviennent pas à passer à travers) et repousse les créatures qui tentent de le franchir. Il leur faut réussir un test de Force d'une difficulté de 15 pour passer. Les sorts sont susceptibles de traverser le mur : la Défense du magicien est cependant considérée comme étant majorée de 5 points contre les sorts qui tentent de traverser le mur. Le mur reste actif pendant 1d6 tours.

Voie du Bâton Runique

N1 – Maîtrise du bâton

Le mage utilise son bâton avec dextérité. Lorsqu'il utilise son bâton au combat, il bénéficie d'un bonus de +1 en Attaque au contact et de +2 aux dommages.

N2 – Bâton métamorphe

Le mage enchante son bâton de manière à ce que ce dernier puisse dorénavant prendre l'une des formes suivantes : corde de 10m, torche enflammée, épée longue, pelle, pioche, marteau, javelot, ceinture de cuir ou perche de 5m. La transformation est quasi instantanée. Le mage ne peut utiliser aucune autre capacité de cette voie tant que le bâton est sous une de ces formes.

N3 – Bâton Télékinétique (L)

Le mage peut utiliser son bâton pour agir à distance. Il peut de cette façon ouvrir une porte à distance ou soulever des objets dont le poids ne dépasse pas Niveau X 5 kgs. La portée de ces actions ne peut dépasser 20m et les déplacements télékinétiques se font à une vitesse de 2m par tour. Si le mage est frappé ou perturbé dans sa concentration pendant cette action, l'action se termine immédiatement.

Le mage peut de cette manière animer une épée afin qu'elle combatte un adversaire. On utilise alors la valeur d'Attaque au contact du mage pour déterminer s'il parvient à toucher ou non son adversaire avec cette arme votive.

N4 – Bâton tonnerre (L)

Le mage frappe le sol avec son bâton runique et déchaîne une nuée d'éclairs. Ces derniers s'échappent du bâton et frappent des cibles situées à moins de 20m du mage. Le mage peut tenter un jet d'Attaque magique pour chacun des adversaires présents dans la zone. Il doit également procéder à un jet contre les compagnons qui se trouveraient dans la zone, mais peut ne pas appliquer son Modificateur pour ces derniers. Les personnes touchées par les éclairs subissent 3d8 points de dommages dus à l'électricité.

Karoom le prêtre

Voie de Gorom

N1 - Vision de Gorom (L)

Le prêtre ne voit pas vraiment dans le noir mais il a une parfaite représentation mentale de la géométrie du lieu dans un rayon de 10m autour de lui. De plus il détecte la position de toute créature en contact avec le sol, il ne peut en déterminer l'apparence mais connaît approximativement son gabarit. Le sort à une durée de 10 tours

N2 - Créature des Souterrains

Le Prêtre se sent parfaitement à l'aise lorsqu'il est sous terre, il bénéficie d'un bonus de 1 à tous ses tests et bénéficie d'une récupération supplémentaire.

N3 - Eboulement (L)

Dans un souterrain ce sort provoque un violent éboulement sur 5m de diamètre. Toute créature prise sous l'éboulement subit

4d6 DM, la moitié seulement en réussissant un test de Dextérité difficulté 15.

Si le boyau fait 2m de diamètre ou moins, il est de plus complètement obstrué et il faut 1 heure pour le dégager. La portée du sort est courte (20m).

N4- Pétrification (L)

Le prêtre doit réussir une attaque magique à portée courte (20m). En cas de réussite, la cible est pétrifiée pour 1d6 tours. Elle est insensible à la plupart des sources de DM sous cette forme.

Voie de l'Architecte

N1- Détection des passages (L)

Le prêtre se concentre et détecte s'il y a des passages secrets dans son champ de vision.

N2- Connaissance des Lieux (L)

Le Prêtre pose la main sur un des murs du bâtiment et il en a immédiatement la connaissance intuitive du plan. Il sait quelle porte mène où et où trouver une pièce. Il ne prend pas connaissance des passages secrets.

N3- Modification (L)

Le prêtre peut modifier un élément du plan d'une bâtisse : créer un nouveau mur ou au contraire une porte, un escalier vers l'étage supérieur... La modification a une durée de 10 tours. Ce sort n'affecte pas les ouvrages défensifs (murs extérieurs dépourvus de fenêtre ou seulement de meurtrières).

N4- Tour de Gorom (L)

Une fois par jour, le prêtre fait sortir du sol une tour carrée ou ronde de 2 étages pour 9m de haut, un escalier de pierre la parcourt sur toute sa hauteur jusqu'au toit crénelé. Elle comporte des meurtrières au second à 6m de hauteur, une trappe et une porte simple en chêne épais, barrées de l'intérieur.

La tour a une durée d'existence de 12 heures.

Si la tour est endommagée, elle réapparaît dans le même état la fois suivante, il faut la réparer à l'identique par des moyens conventionnels. Tout objet ou créature à l'intérieur de la tour lors de sa disparition reste sur le plan matériel (et peut éventuellement chuter s'il était à l'étage).

Voie du Prêcheur

N1- Donner la foi (L)

Le prêtre récite un cantique et donne du courage à une personne de son choix. Cette dernière bénéficie temporairement d'un bonus de +1 à tous ses jets, pendant 1d6 tours.

N2 - Parole sacrée (L)

Le prêtre donne un ordre immédiat à une cible donnée. Cet ordre doit prendre la forme d'un impératif court (Dors ! Cours ! Fuis ! Reste là !...). Le prêtre doit pour cela réussir un jet de sagesse contre une difficulté de 15, modulée par le Mod. Sagesse de l'adversaire. L'effet dure 1d6 tours.

N3 - Sermon (L)

Le prêtre prêche un sermon à l'ensemble de l'assemblée présente. Ce sermon doit avoir vocation à prôner une valeur ou un acte donné (par exemple, prôner la paix pour tenter de faire cesser un combat). Toutes les personnes qui sont à portée de voix sont susceptibles d'être visées. Le prêtre, pour parvenir à convaincre son auditoire, doit effectuer un jet de Sagesse contre une difficulté de 20, modulée par le Mod. Sagesse de l'adversaire. Les personnes soumises sont convaincues de la justesse du discours du prêtre et s'y conforment. Si un acte contraire à ce sermon est ensuite tenté à l'encontre de l'adversaire soumis, ce dernier reprend immédiatement ses esprits. Dans le cas contraire, le sermon dure pendant 1d6 tours.

N4 - Absolution (L)

Le prêtre fait appel au pardon divin pour annuler un sort (ou une malédiction) lancé contre lui ou une personne de son choix. Il doit pour cela réussir un jet de Sagesse contre une difficulté de 20,

modulée par le Mod. Sagesse de celui qui a lancé le sort contre la victime.

Rodrick le voleur

Voie du Baladin

N1 - Prestidigitation (L)

Le voleur sait faire appel à la prestidigitation pour subjuguier ses futures victimes. Grâce à la prestidigitation, il peut faire apparaître des formes lumineuses (faire voler un petit dragon dans les airs pendant quelques secondes par exemple) ou jouer avec de petites illusions mineures (créer un effet sensoriel inoffensif, comme une explosion d'étincelles, une bouffée de vent, une musique légère, ou une forte odeur, changer la couleur, nettoyer, ou salir de petits objets, produire une image fugace...), faire disparaître et réapparaître des pièces, faire des tours de cartes. Il bénéficie d'un bonus de +2 lorsqu'il joue à un jeu avec un adversaire. Il peut aussi utiliser cette capacité pour subtiliser une bourse à une riche victime.

Les adversaires ont droit à un jet d'Intelligence contre 15 pour se prémunir contre une tentative de prestidigitation (ou de tricherie, ou de pickpocket).

N2 - Jonglerie (L)

Le voleur est capable de jongler avec une grande aisance, avec des balles, des bouteilles, mais aussi avec des lames ou des torches (aucun jet n'est nécessaire). Grâce à cette capacité, il est également capable de rattraper en plein vol des objets qui sont lancés (chope de bière, hachette, dague de jet...) à condition de réussir un jet de Dextérité contre une difficulté de 10. S'il est surpris par cette attaque (dans le cas où il n'a pas vu le lancer s'effectuer), la difficulté passe à 20. Une fois l'objet rattrapé, il peut tenter immédiatement de le relancer en effectuant un jet d'Attaque à Distance, avec un malus de -2.

Il lui est également possible, s'il a vu le tireur et a conscience d'être visé par un individu, d'arrêter une flèche ou un carreau. La difficulté est cette fois de 25.

N3 - Contorsions

Le voleur peut tordre son corps pour passer dans des conduits très étroits ou se glisser dans des interstices réduits. En réussissant un jet de Dextérité contre une difficulté de 15, le voleur peut ainsi passer dans des endroits où seul un gnome aurait pu passer (dans le cas d'un voleur humain). Cette capacité permet également de passer entre les barreaux d'une cellule, à condition toutefois que les barreaux soient suffisamment espacés pour faire passer la tête.

N4 - Cracher le feu (L)

Le voleur a appris la technique du souffle de feu qui lui permet, sous réserve de disposer d'huile de lampe et d'une torche, de cracher des flammes sur une longueur de 5m au maximum, en ligne droite. Les créatures touchées par les flammes subissent 1d6 points de dommages. Il y a une chance sur 6 que leurs vêtements s'enflamment (les dommages sont alors de 1d4 par tour tant que les flammes ne sont pas éteintes).

Voie de la Cité

N1 - Connaissance des lieux

Le voleur sait facilement se retrouver dans une cité. Il bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets visant à connaître les lieux.

N2 - La voix de la cité

Le voleur, s'il prend quelques heures en arrivant dans une ville, peut obtenir de précieuses informations sur un sujet précis ou sur les rumeurs en vogue. Toutes les rumeurs ne sont pas fondées mais certaines recèlent de précieuses données.

N3 - Polyglotte

Le voleur sait comprendre et se faire comprendre, sans pour autant maîtriser la langue de son interlocuteur. S'il réussit un jet de Sagesse contre une difficulté de 15, son interlocuteur parvient à comprendre le sens de sa demande et inversement. Il ne s'agit

pas d'une compréhension littérale mais d'une compréhension du sens général de la discussion.

N4 – Ce que tu cherches

Le voleur est un sacré chanceux. Lorsqu'il est en ville, il sait toujours où aller chercher les informations les plus intéressantes ; il sait où trouver les articles les moins chers (les prix de vente du matériel standard sont réduits de 10%); il a aussi toujours un contact sur place avec qui il est possible de discuter pour obtenir éventuellement des informations (ce contact n'a cependant pas de rapport direct avec l'aventure en cours).

Voie de la Dague

N1 – Toujours armé

Le voleur possède toujours une dague sur lui. Même s'il est désarmé et fouillé, il est toujours capable de dissimuler une de ses dagues dans un endroit discret qui lui permettra de ne pas être pris au dépourvu.

De même, cette arme est considérée comme toujours dégainée, même si le voleur n'avait rien en main l'instant précédent.

N2 – Expert en dagues

Le voleur manie cette arme avec une aisance quasi surnaturelle. Lorsqu'il combat avec une dague, il peut choisir d'utiliser son Mod. DEX au lieu de son Mod. FOR pour attaquer au contact. Par ailleurs, les dommages infligés aux adversaires avec cette arme sont majorés de son Mod. DEX.

N3 – Lames multiples (L)

Le voleur devient ambidextre et peut désormais attaquer avec deux dagues. Il peut désormais porter deux attaques par tour. Il peut également choisir de lancer deux dagues par tour au lieu d'une seule. Si les cibles sont différentes, la seconde attaque (au contact ou à distance) subit un modificateur de -2.

N4 – Attaque éclair (L)

Le voleur, lorsqu'il utilise sa dague, peut porter des coups très rapides à ses adversaires. Il peut ainsi décider de porter plusieurs coups au cours d'une même attaque. Ce choix doit être fait avant de lancer les dés car une seule attaque est résolue. En cas d'échec, l'attaque ne porte pas. En cas de réussite, l'adversaire subit 1d4+2 coups de dague. On résout les dommages comme s'il s'agissait de coups portés individuellement.

Felindra la rôdeuse

Voie des flèches magiques

N1 – Flèche de feu (L)

La flèche utilisée par le Rôdeur s'enflamme instantanément. Les dommages infligés restent les mêmes mais lorsqu'elle se fiche dans une cible, elle enflamme automatiquement cette dernière et lui cause 1d4 points de dommages par tour jusqu'à ce qu'il consacre un tour à éteindre les flammes.

N2 – Flèche de glace (L)

La flèche saisie par le rôdeur prend une teinte glacée. Les dommages infligés par ce type de flèche sont majorés de 2 points. L'adversaire, touché par cette flèche, doit par ailleurs réussir un jet de Constitution contre 15. A défaut, il est saisi par le froid généré par la flèche et ses actions (attaques ou jets de caractéristiques) lors du prochain tour sont affublées d'un malus de -2.

N3 – Flèche acide (L)

La flèche produit un acide puissant qui peut pénétrer les meilleures armures et majore les dommages subis de 4 points. L'Armure de l'adversaire est diminuée de 2 points contre ce type de flèche. Si l'adversaire touché porte une armure non naturelle, cette dernière est par ailleurs soumise à la corrosion de la flèche qui lui fait perdre définitivement 1 point de protection.

N4 – Flèche explosive (L)

La flèche frappe la cible et explose instantanément en une gerbe de flamme. La cible subit, outre les dommages de la flèche, 2d8 points de dommages dus à l'explosion. Si des adversaires se

trouvent à moins de 2m de la victime, ils subissent 1d8 points de dommages.

Voie de la Nature

N1 – Absence de traces

Lorsqu'il est dans un environnement naturel, le rôdeur ne produit plus aucune trace. Les pisteurs ont un malus de -5 à leur jet pour tenter de le retrouver. Le rôdeur peut également effectuer un jet d'Intelligence contre une difficulté de 15 pour effacer les traces de ses compagnons et leur faire bénéficier du même avantage.

N2 – Survie

Le rôdeur sait se débrouiller lorsqu'il est livré à lui-même en pleine nature. Il sait faire du feu, monter un camp, protéger sa nourriture ou encore se défendre contre les insectes ou les bêtes sauvages. Il bénéficie d'un bonus de +4 à tous ses jets de Survie.

N3 – Empathie sauvage

Le rôdeur aime les animaux et ces derniers le lui rendent bien. S'il réussit un jet de Charisme contre une difficulté 15 (20 si l'animal est énervé ou apeuré), il peut calmer un animal et le rendre inoffensif. Il n'attaquera pas tant que le rôdeur sera dans les parages.

N4 – Forme sauvage (L)

Le rôdeur peut choisir une forme animale à chaque Niveau à partir de celui où il accède à cette capacité. Il est désormais capable de prendre la forme de cet animal en 2 tours. L'opération est douloureuse (il subit 1d6 points de dommages) mais il est désormais dans la peau de l'animal choisi et dispose de toutes les capacités de cet animal. S'il devient un aigle, il aura par exemple la capacité de voler et aura une vue perçante. Il conserve ses valeurs d'Intelligence et de Sagesse sous sa forme animale mais prend désormais les autres valeurs de l'animal. La forme sauvage peut être maintenue à volonté par le rôdeur.

Voie des Pièges

N1 – Piège d'immobilisation

Le rôdeur peut passer un tour (minimum) à poser un piège d'immobilisation. Ce piège nécessite du matériel : piège à loup, corde (dans le cas du piège à renard), piège filet, outillage (fosse à ours)... L'objectif est d'immobiliser les victimes qui seront victimes du piège. Ces derniers bénéficieront d'un jet d'Intelligence contre une difficulté égale à 5 + Niveau du Rôdeur pour repérer le piège et pour le désamorcer. A défaut, ils subissent le piège : morsure de métal (piège à loup : 1d8 DM et -2 à toutes les actions physiques), suspension en l'air (piège à renard),...

N2 – Embuscade

Le rôdeur sait comment mener une embuscade efficace. S'il réussit un jet de Dextérité contre 15 (20 si des compagnons non rôdeurs sont avec lui), ses adversaires sont surpris. Aucun d'entre eux ne pourra agir pendant le premier tour et il gagne automatiquement l'initiative pour le second tour.

N3 – Piège invisible

Le rôdeur crée des pièges particulièrement discrets. Tous les pièges qu'il élabore sont plus difficiles à repérer : difficulté 10+niveau du Rôdeur.

N4 – Piège mortel

Le rôdeur peut également poser des pièges mortels pour ses victimes. La construction du piège nécessite au moins ½ heure. La détection de ce piège se fait contre une difficulté de 10+Niveau du Rôdeur. La cible du piège subit 1 à 3d6 points de dommages, selon le type de piège choisi par le rôdeur.